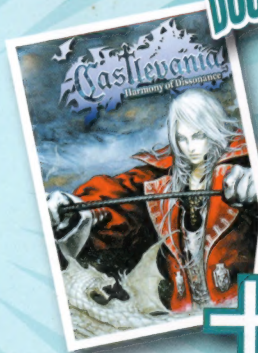


GAME BOY ADVANCE™

KONAMI

AGB-BXKP-EUR

# Castlevania DOUBLE PACK



INSTRUCTION BOOKLET • MODE D'EMPLOI • HANDLEIDING

LICENSED BY

**Nintendo**

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

6 

18 

30 



 46

 66

 86







English	6
Français	18
Nederlands	30

Thank you for selecting Konami's Castlevania® – HARMONY OF DISSONANCE™  
for your GAME BOY ADVANCE™. To ensure maximum enjoyment of this game,  
please read this instruction booklet thoroughly. Always save this book for future reference.

## Contents

PROLOGUE	7
STARTING THE GAME	8
GAME STRUCTURE	8
SAVING & LOADING A GAME	8
THE GAME SCREEN	10
CONTROLS	11
STATUS SCREEN	12
ATTACKING	13
ITEMS	15
HINTS & TIPS	16
CHARACTERS	16
CREDITS	42
WARRANTY	111



## Prologue

*Nearly fifty years have passed since Simon Belmont rescued the land from the curse of Dracula.*

*Juste Belmont, a direct descendant of the Belmont Clan, is destined to seek the relics of Dracula, left behind after Simon's triumph.*

*One fateful day, Juste's best friend, Maxim, returns from a two-year training expedition, his entire body covered in wounds.*

*Maxim regretfully informs Juste that their childhood friend, Lydie, has been kidnapped.*

*The kidnapping firmly etched in his mind, Maxim is unable to recall any other details of his travels. Despite his injuries, he leads Juste to the place where he believes Lydie is being held.*

*Making their way through the thick fog, the two stumble upon a mysterious castle that does not appear on any map... Could this be the legendary castle of Dracula?*

*The castle stands there as if an illusion, shining double in the moonlight and silently beckoning the adventurers to enter...*



## Starting the Game

1. Insert the Castlevania® – HARMONY OF DISSONANCE™ Game Pak into your GAME BOY ADVANCE™ and turn the power ON.
2. At the Title Screen, select *START GAME* and press the *A* Button.

## Game Structure

While searching the castle, players will discover a variety of items and weapons, these can be used to defeat enemy monsters. As progress is made the game map will be revealed bit by bit.




## Saving & Loading a Game

While advancing through the game, it is possible to temporarily interrupt gameplay and save the current game conditions (character level, experience points, items, progress in the story) onto the Game Pak. When the game is played again, it is possible to continue a previous game by loading game data from the Title Screen. A maximum of three records can be saved on the Game Pak.



## SAVING A GAME

You can save your game in a save room (see screenshot). Press the Control Pad  when you are in front of the cube to bring up a message prompting you to save, and follow this message. All your current game conditions will be saved.



## QUICK SAVE

For those times when you need to save the game quickly, such as when on a train or when something comes up all of a sudden, but aren't close to a Save Room... For times such as these the game provides a Quick Save feature. It allows you to save your game anytime and anywhere by selecting **SAVE ROOM** on the Status Screen (this excludes certain cases, such as when fighting bosses or during story events). However, when Quick Save data is loaded, the game is resumed at the last save room that the player used. (Don't worry: experience points, items, and story progress are saved when using Quick Save.)

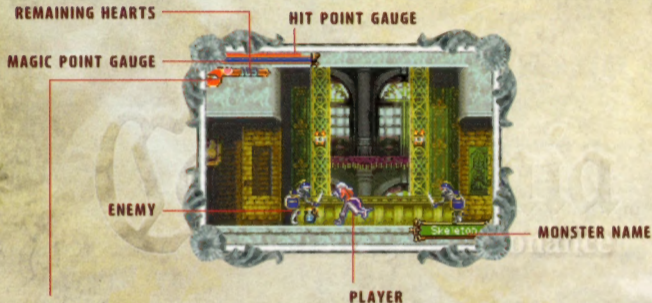
**(Note that Quick Save cannot be used if the game has not yet been saved in a Save Room.)**



## LOAD

When Quick Save data is loaded, the start location will be the last Save Room used by the player. However, the level, experience points, items, etc. will be restored to their state at the time of the Quick Save.

# The Game Screen



*Magic sub-window*

*Background colour corresponds to the currently selected spell book.*

*(Refer to p15 on how to use spell books)*

# Controls



Control Pad: move

Control Pad  $\blacktriangledown$ : crouch

A Button: jump (distance of jump depends on how long you hold the button)

B Button: attack with whip

L Button: dash left

R Button: dash right

Start: display Status Screen

Select: display map

Control Pad  $\blacktriangle$  + B Button: sub-weapon attack

Control Pad  $\blacktriangledown$  + L Button + R Button:

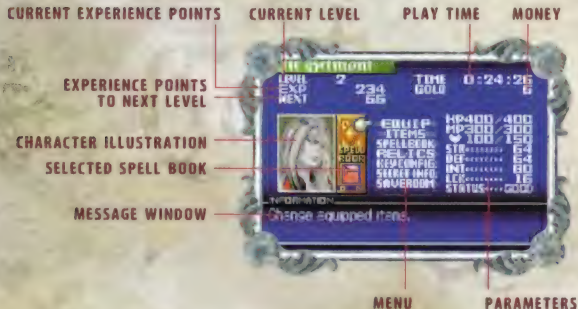
switch spell book on/off

B Button (hold) + Control Pad: brandish whip

Control Pad  $\blacktriangledown$  + A Button: jump down when floor is thin

# Status Screen

You can bring up the Status Screen by pressing *START* during the game.  
In the Status Screen, you can check your character's parameters, money, experience points, etc.  
Make selections in the menu with the Control Pad. Enter your selection with the *A* Button  
and cancel it with the *B* Button.



## EQUIP

Displays equipped items.  
Equipped items can be changed.

## ITEMS

Shows expendable items,  
such as recovery items, held by the player.  
Items can also be used.

## SPELL BOOK

Displays and selects spell books  
you are carrying.  
Turns the selected spell book on and off.

## RELICS

Displays all magical relics you're carrying,  
and allows you to enable/disable them.

## KEY CONFIG

Change the button configuration.

## SECRET INFO

Various items are displayed when certain  
conditions are fulfilled. Search for these  
conditions.

## SAVE ROOM

Quick save. Your current game progress is  
saved at the last save room you have visited.  
(See *Saving & Loading a Game* on p8 for  
more information.)

# Attacking


You can make two different attacks: an attack with your whip  
and one with your subweapon.

## ATTACKING WITH THE WHIP

Your main attack, the whip, is cracked forward in a straight  
line. Hold down the attack button to brandish the whip,  
and use the Control Pad to brandish the whip in all directions.



## ATTACKING WITH A SUB-WEAPON

Attacking with a sub-weapon uses up hearts. Only one sub-  
weapon can be used at a time. Sub-weapons are used by  
pressing  on the Control Pad together with the attack button  
(B Button).

There are six types of sub-weapon:



Dagger



Holy Water



Axe



Holy Book



Cross



Sacred Fist

### SUB-WEAPON ATTACKS USING SPELL FUSION

Spell fusion is a mode of attacking in which the player can use a variety of different magic spells. With spell fusion the player can combine the sub-weapon and spell books to cast dozens of magic spells.

Attacking using spell fusion consumes magic points, but can unleash an extremely potent attack capable of giving the player the upper hand. To attack with magic, turn the spell book on (SPELL BOOK on the Status Screen) and attack with the sub-weapon. When the spell book is off, the attack becomes a normal sub-weapon attack. Spell books are hidden throughout the castle.

The following are examples of the different spells:

#### FIRE BOOK + AXE = SOUL OF HYDRA

Two fire dragons set upon the enemy.



There are five different types of spell books:



#### FIRE BOOK

Flame power is added to the sub-weapon, and you are able to cast various spells.



#### ICE BOOK

Ice power is added to the sub-weapon, and you are able to cast various spells.



#### BOLT BOOK

Lightning power is added to the sub-weapon, and you are able to cast various spells.



#### WIND BOOK

Wind power is added to the sub-weapon, and you are able to cast various spells.



#### SUMMONING TOME

Various apparitions corresponding to the different types of sub-weapon are summoned from the nether world.

#### WIND BOOK + CROSS = GUARDIAN CROSS

A holy cross revolves around you and wards off enemy attacks.



# Items

There are five different types of item that you can obtain.

## EQUIPPED ITEMS

Items for boosting whip strength or the player's defensive ability. Equipping the whip with magical stones can make the whip stronger.



## EXPENDABLE ITEMS

Items that disappear after being used, such as recovery items. These items can be used by choosing ITEMS from the menu in the Status Screen.



## SPELL BOOKS

Spell books can enable the use of collaborative magic by combining them with the subweapon. There are spell books with various different attributes, such as the Fire Book and the Bolt Book.

## RELICS

These items are necessary for progressing through the game. Carrying them will empower the player with certain effects. You can turn the effect of each relic on and off.



## COLLECTOR'S ITEMS

These items are not necessary to the game. They can be collected and displayed in specially provided rooms.

## Hints & Tips

Master the basics of the whip attack.  
Use the L and R Buttons to strike enemies  
and quickly dash out of their way.

Cleverly use the sub-weapons to defeat opponents  
that are difficult to fight with the whip!

Spell fusion (magic) is a potent tool when  
the going gets tough! It's definitely helpful  
to remember your favourite combinations  
of books and weapons!

This game is set in an immense castle.  
Keep checking the map with **SELECT**  
as you search through every nook and cranny.  
Thorough investigation is bound to turn up  
secret items hidden in the castle!

## Characters



### JUSTE BELMONT

The main character of  
the story. He is a descendant  
from the Belmont Clan, renowned as the fiercest vampire hunters.  
Also closely related to the Belnades Family, so he has magical  
powers to boot. Having abilities considered prodigious even among  
his fellow Clan members, at the young age of 16 he inherited the  
whip passed down from his forefathers: the Vampire Killer.



**MAXIM KISCHINE**

*Childhood friend of  
Juste, and also his rival.*

*Wields a unique sword called  
the Stellar Sword. He departed on a journey for training  
two years ago, after Juste inherited the Vampire Killer.*



**LYDIE ERLANGER**

*Childhood friend of  
Juste and Maxim.*

*The two men have a heavy  
burden upon their shoulders, and she is an invaluable  
presence around whom they can feel at ease.*

*Nous vous remercions d'avoir choisi CASTLEVANIA® – HARMONY OF DISSONANCE™ de Konami pour votre GAME BOY ADVANCE™. Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel avant de commencer à jouer. Conservez-le afin de pouvoir le consulter à tout moment.*

## Sommaire

<b>PROLOGUE</b>	<b>19</b>
<b>DÉMARRAGE DE LA PARTIE</b>	<b>20</b>
<b>STRUCTURE DU JEU</b>	<b>20</b>
<b>SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE</b>	<b>20</b>
<b>ÉCRANS DU JEU</b>	<b>22</b>
<b>CONTRÔLES</b>	<b>23</b>
<b>ÉCRAN D'ÉTAT</b>	<b>24</b>
<b>ATTAQUE</b>	<b>25</b>
<b>ARTICLES</b>	<b>27</b>
<b>CONSEILS &amp; ASTUCES</b>	<b>28</b>
<b>PERSONNAGES</b>	<b>28</b>
<b>CRÉDITS</b>	<b>42</b>
<b>GARANTIE &amp; HOTLINE</b>	<b>112</b>

## Prologue

Une cinquantaine d'années se sont écoulées depuis que Simon Belmont a délivré le pays de la malédiction de Dracula.

Descendant direct du Clan Belmont, Juste Belmont doit rechercher les reliques de Dracula que Simon a laissé derrière lui après son triomphe.

Un jour funeste, Maxim, le meilleur ami de Juste revient d'une expédition de deux ans consacrée à sa formation, le corps couvert de blessures.

Maxim informe alors Juste que Lydie, leur amie d'enfance a été enlevée.

Cet événement étant solidement gravé dans son esprit, Maxim est incapable de se souvenir de quelque autre détail de son voyage.

Malgré ses blessures, il conduit Juste à l'endroit où il pense que Lydie est retenue.

Se frayant un chemin dans l'épais brouillard, les deux amis tombent sur un mystérieux château qui ne figure sur aucune carte... Peut-il s'agir du légendaire château de Dracula ?

Irréel, le château se dresse devant eux. Son reflet se dédouble dans le clair de lune et les invite silencieusement à y pénétrer...



## Démarrage de la Partie

1. Insérez la cartouche *CASTLEMANIA® - HARMONY OF DISSONANCE™* dans votre *GAME BOY ADVANCE™* et allumez-la.
2. Dans l'écran Titre, sélectionnez *START GAME* (Démarrer la partie) et appuyez sur le bouton *A*.

## Structure du Jeu

Pendant leur fouille du château, les joueurs découvriront de nombreux articles et armes qu'ils pourront utiliser pour combattre les monstres ennemis. Au rythme de votre progression se dessinera la carte du jeu.



## Sauvegarde et Chargement d'une Partie

Il est possible d'interrompre provisoirement la partie et de sauvegarder les conditions de jeu (niveau du personnage, points d'expérience, articles, progression dans l'histoire) sur la cartouche. Lorsque vous recommencez à jouer, vous pouvez continuer une ancienne partie. Pour cela, il vous suffit de charger les données depuis l'écran Titre. Trois records maximums peuvent être sauvegardés sur la cartouche.

## ENREGISTREMENT D'UNE PARTIE

Vous pouvez sauvegarder votre partie dans une pièce de sauvegarde (voir capture d'écran). Appuyez sur la manette + ▲ lorsque vous êtes devant le cube pour afficher un message vous invitant à sauvegarder et suivez les instructions. Toutes les conditions de la partie en cours seront sauvegardées.



## SAUVEGARDE RAPIDE

Vous pouvez procéder à une sauvegarde rapide de la partie lorsqu'un train ou quelque chose surgit subitement, mais est éloigné d'une pièce de sauvegarde...

Cette fonction de sauvegarde rapide vous permet de sauvegarder la partie partout et à tout moment en sélectionnant **SAVE ROOM** (Pièce de sauvegarde) dans l'écran d'état (ceci exclut certains cas, comme les combats avec les chefs ou pendant des événements). Toutefois, lorsque les données de la sauvegarde rapide sont chargées, le jeu reprend à la dernière pièce de sauvegarde que le joueur a utilisée. (Les points d'expérience, articles et progression de l'histoire sont également sauvegardés lorsque vous procédez à une sauvegarde rapide.)

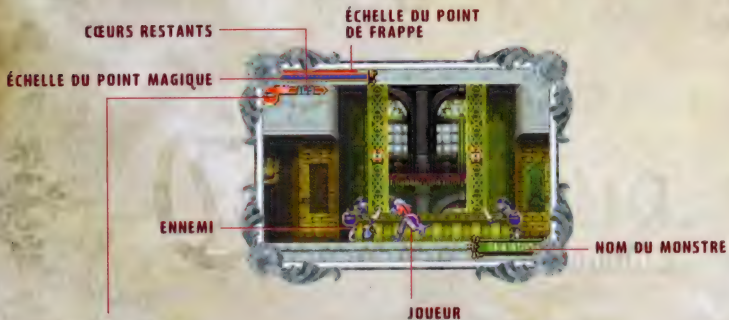
**(Notez que la sauvegarde rapide ne peut pas être utilisée si le jeu n'a pas été préalablement sauvegardé dans une pièce de sauvegarde.)**



## CHARGER

Lorsque vous chargez des données issues d'une sauvegarde rapide, le point de départ de la partie sera la dernière pièce de sauvegarde utilisée par le joueur. Toutefois, le niveau, les points d'expérience, les articles etc. seront restaurés à leur état au moment de la sauvegarde rapide.

# Écrans du Jeu



## Sous-fenêtre Magie

La couleur de l'arrière plan correspond au grimoire actuellement sélectionné.  
(Reportez-vous à la p27 pour connaître la procédure d'utilisation des grimoires)

# Contrôles



Manette +: déplacer

Manette + ▼: s'accroupir

Bouton A: sauter (la longueur du saut dépend de la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton)

Bouton B: attaquer avec un fouet

Bouton L: mouvement vers la gauche

R-Taste: mouvement vers la droite

Start: afficher l'écran d'état

Select: afficher la carte

Manette + ▲ + Bouton B: attaquer avec une sous-arme

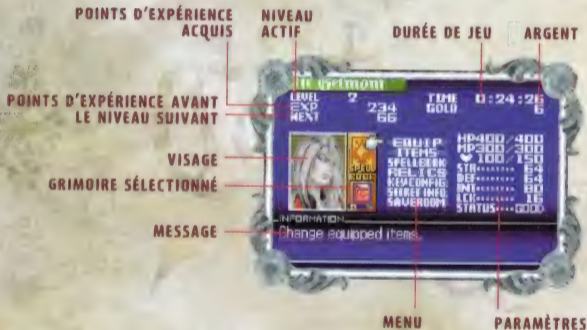
Manette + ▼ + Bouton L + Bouton R: ouvrir/fermer le grimoire, marche/arrêt

Bouton B (maintenu) + Manette +: brandir le fouet

Manette + ▼ + Bouton A: sauter vers le bas lorsque le sol est mince

# Écran D'état

Pour afficher l'écran d'état au cours d'une partie, appuyez sur **START**.  
Cet écran vous permet de vérifier les paramètres de votre personnage, l'argent, vos points d'expérience, etc.  
Procédez aux sélections dans le menu à l'aide de la manette +. Entrez votre sélection à l'aide du bouton **A** et annulez-la avec le bouton **B**.



## **EQUIP (Équipement)**

Affiche les articles équipés. Ces articles peuvent être changés.

## **ITEMS (Articles)**

Affiche les articles épuisables, tels les articles de récupération, que possède le joueur. Ils peuvent également être utilisés.

## **SPELL BOOK (Grimoire)**

Affiche et sélectionne les grimoires que vous transportez.

Active/désactive le grimoire sélectionné.

## **RELICS (Reliques)**

Affiche les reliques magiques que vous transportez et vous permet de les activer/désactiver.

## **KEY CONFIG (Config. touche)**

Changez la configuration du bouton.

## **SECRET INFO (Infos secrètes)**

Différents articles sont affichés lorsque certaines conditions sont remplies.

Recherchez ces conditions.

## **SAVE ROOM (Pièce de sauvegarde)**

Sauvegarde rapide. La progression actuelle est sauvegardée à la dernière pièce de sauvegarde que vous avez visitée.

(Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique Sauvegarde et chargement d'une partie en p20.)

# **Attaque**

Vous pouvez procéder à deux attaques différentes : avec le fouet ou avec une sous-arme.

## **ATTAQUE AVEC LE FOUET**

Votre principale attaque, le fouet, est claquée en ligne droite vers l'avant. Maintenez enfoncé le bouton d'attaque pour brandir le fouet et utilisez la manette + pour le brandir dans toutes les directions.



## **ATTAQUE AVEC UNE SOUS-ARME**

L'attaque avec une sous-arme épuise les cœurs. Vous ne pouvez utiliser qu'une sous-arme à la fois. Pour cela, appuyez sur la manette + et le bouton d'attaque (bouton 'B').

Il existe six types de sous-arme :



Couteau



Hache



Croix



Eau bénite



Livre saint



Point sacré

## **ATTAQUES AVEC UNE SOUS-ARME À L'AIDE DE LA FUSION DE SORTILÈGES**

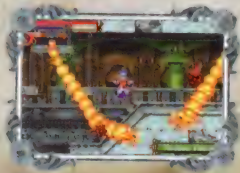
La fusion de sortilèges est un mode d'attaque dans lequel le joueur peut utiliser un grand nombre de sortilèges différents. Il peut ainsi combiner la sous-arme et les grimoires afin de jeter des douzaines de sortilèges magiques.

Ce type d'attaque consomme des points de magie mais peut déverser une attaque extrêmement puissante, capable de vous donner la main. Pour procéder à une attaque magique, activez le grimoire (**SPELL BOOK** dans l'écran d'état) et attaquez avec la sous-arme. Lorsque le grimoire est désactivé, l'attaque devient une attaque avec une sous-arme normale. Les grimoires sont cachés dans le château.

Voici quelques exemples de sortilèges :

### **LIVRE DE FEU + HACHE = ME DE L'HYDRE**

Deux dragons de feu attaquent l'ennemi.



Il existe cinq types de grimoire :



#### **GRIMOIRE DE FEU**

La puissance du feu est ajoutée à la sous-arme et vous pouvez lancer de nombreux sortilèges.



#### **GRIMOIRE DE GLACE**

La puissance de la glace est ajoutée à la sous-arme et vous pouvez lancer de nombreux sortilèges.



#### **GRIMOIRE DES ÉCLAIRS**

La puissance des éclairs est ajoutée à la sous-arme et vous pouvez lancer de nombreux sortilèges.



#### **GRIMOIRE DU VENT**

La puissance du vent est ajoutée à la sous-arme et vous pouvez lancer de nombreux sortilèges.

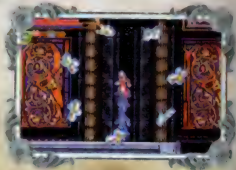


#### **GRIMOIRE DES APPARITIONS**

Diverses apparitions correspondant aux différents types de sous-arme surgissent du monde du néant.

### **LIVRE DU VENT + CROIX = CROIX GARDIENNE**

Une croix sacrée tourne autour de vous et vous protège des attaques ennemies.

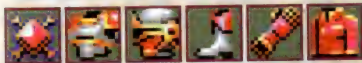


# Articles

Il existe cinq types d'article.

## ARTICLES ÉQUIPÉS

Articles permettant de développer la puissance du fouet ou la capacité défensive du joueur. L'équipement du fouet avec des pierres magiques peut le rendre plus fort.



## ARTICLES ÉPUIISABLES

Articles qui disparaissent une fois utilisés, tels les articles de récupération. Ces articles peuvent être utilisés en sélectionnant l'ITEMS dans le menu de l'écran d'état.



## GRIMOIRES

Les grimoires permettent d'utiliser une magie conjointe en les combinant à la sous-arme. Chaque grimoire possède des attributs différents, tels le Grimoire de feu et le Grimoire des éclairs.

## RELIQUES

Ces articles sont nécessaires pour progresser dans la partie. Le joueur qui les porte possède certains effets. Vous pouvez activer/désactiver l'effet de chaque relique.



## ARTICLES DE COLLECTION

Ces articles ne sont pas nécessaires à la partie. Ils peuvent être rassemblés et affichés dans des salles spécialement conçues à cet effet.

## Conseils & Astuces

Maîtrisez les principes de base de l'attaque avec le fouet. Utilisez les boutons L et R pour frapper les ennemis et les éliminer de votre route.

Utilisez avec subtilité les sous-armes pour vaincre des adversaires difficiles à combattre avec le fouet !

La fusion de sortilèges (magie) est un outil puissant lorsque cela fonctionne !

Il est particulièrement utile de vous souvenir de vos combinaisons préférées de grimoire et d'arme !

Ce jeu se déroule dans un immense château. Vérifiez régulièrement la carte avec **SELECT** tandis que vous cherchez dans tous les coins et recoins. Une investigation minutieuse du château vous révélera des articles secrets !

## Personnage



### JUSTE BELMONT

Personnage principal de l'histoire. Descendant du Clan Belmont dont les membres sont renommés pour être les plus redoutables chasseurs de vampire. Il est également en parenté avec le Clan Belnades ce qui explique qu'il possède des pouvoirs magiques. Ses capacités étant considérées comme prodigieuses par les membres du Clan, il hérite à 16 ans du fouet de ces ancêtres : le Tueur de vampire.



### MAXIM KISCHINE

Ami d'enfance de Juste, il est également son rival. Il porte une unique épée, l'Épée stellaire. Il est parti en voyage de formation deux années plus tôt, après que Juste a hérité du Tueur de vampire.



### LYDIE ERLANGER

Amie d'enfance de Juste et Maxim. Les deux hommes portent un lourd fardeau sur leurs épaules ; elle représente pour eux une présence inestimable qui leur apporte l'apaisement.

Hartelijk dank voor de aanschaf van Konami's CASTLEVANIA® - HARMONY OF DISSONANCE™ voor je GAME BOY ADVANCE™. Lees dit instructieboekje zorgvuldig door, je beleeft dan het meeste plezier aan de game. Bewaar het boekje, zodat je het ook later kunt raadplegen.

## Inhoudsopgave

ACHTERGROND	31
DE GAME STARTEN	32
STRUCTUUR VAN DE GAME	32
OPSLAAN EN LADEN VAN EEN GAME	32
HET GAME-SCHERM	34
BESTURING	35
STATUSSCHERM	36
AANVALLEN	37
ITEMS	39
HINTS & TIPS	40
FIGUREN	40
CREDITS	42
GARANTIE & HOT-LINE	113



## Achtergrond

*Het is meer dan vijftig jaar geleden dat Simon Belmont het land heeft bevrijd van de vloek van Dracula.*

*Juste Belmont - een lid van de Belmont Clan - is vastbesloten te vinden wat er nog over is van Dracula nadat Simon hem heeft overwonnen.*

*Op een kwade dag komt Maxim, Juste's beste vriend, terug van een trainingsexpeditie van twee jaar. Zijn lichaam zit volledig onder de wonden.*

*Met verdriet in zijn stem vertelt Maxim aan Juste dat hun jeugdvriendin Lydie is ontvoerd.*

*De ontvoering heeft zo'n indruk gemaakt op Maxim dat hij zich verder geen details van zijn reizen kan herinneren. Ondanks zijn verwondingen weet hij Juste naar de plaats de brengen waar hij denkt dat Lydie wordt vastgehouden.*

*Hun weg zoekend door dichte mist belanden de twee bij een mysterieus kasteel dat op geen enkele kaart staat... Zou dit de legendarische burcht van Dracula zijn?*

*Het kasteel lijkt wel een droom, zoals het daar staat te schitteren in het maanlicht. Het lijkt de avonturiers te wenken: kom binnnen jongens ...*





## De Game Starten

1. Plaats de CASTLEVANIA® – HARMONY OF DISSONANCE™ spelcassette in de Game Boy Advance™ en zet de aan/uit-schakelaar op aan.
2. Selecteer *START GAME* in het beginscherf en druk op de A-knop.

## Structuur van de Game

Tijdens hun zoektocht in het kasteel gaan de spelers verschillende items en wapens ontdekken die gebruikt kunnen worden om de vijand te verslaan. Naarmate de inspanningen vorderen, zal de game-kaart stukje voor stukje worden onthuld.



## Opslaan en Laden van een Game

Terwijl je bezig bent in de game, kun je het spel tijdelijk onderbreken en de huidige spelsituatie (niveau figuur, ervaringsscore, items, spelvoortgang) opslaan op de spelcassette. Als je de game daarna weer speelt, kun je doorgaan met een eerdere game door de gegevens van de spelcassette te laden. Er kunnen maximaal drie spelsituaties worden opgeslagen op de spelcassette.



## OPSLAAN VAN EEN GAME

Je kunt je game opslaan in een Save 'Room' (zie screenshot).  
'Druk op de vierpuntsdruktoets ▲ als je voor de kubus staat waarna een bericht verschijnt hoe je kunt opslaan. Je huidige spelsituatie wordt opgeslagen.



## SNEL OPSLAAN

Soms, bijvoorbeeld in de bus of trein, of als je plotseling iets anders moet gaan doen, wil je je game snel opslaan zonder dat je in de buurt bent van een Save 'Room'...

Voor dit soort momenten biedt de game je de mogelijkheid om een Quick Save (snel opslaan) te doen. Je kunt je game altijd en overal direct opslaan door **SAVE 'ROOM** te kiezen in het Statusscherm (in sommige gevallen kan het niet, bijvoorbeeld bij het bevechten van bazen). Als Quick Save gegevens echter worden geladen, dan wordt de game vervolgd in de laatste save room die de speler heeft gebruikt. (Maak je niet ongerust: ervaringsscore, items en spelvoortgang worden door een Quick Save ook opgeslagen.)

**(Let er wel op dat Quick Save niet kan worden gebruikt als de game nog nooit in een Save Room is opgeslagen.)**

## LADEN

Voorheen opgeslagen games kunnen verder worden gespeeld door het gegevensbestand te selecteren in het scherm 'Data Selection' (zie screenshot). Als Quick Save gegevens worden geladen, dan wordt de game vervolgd in de laatste save room die de speler heeft gebruikt. Het niveau, de ervaringsscore, items en spelvoortgang worden echter teruggezet tot die van het moment waarop een Quick Save werd gedaan.



# Het Game-Schermb



*Magisch subvenster*

*Achtergrondkleur komt overeen met het huidig geselecteerde boek met bezweringen.*

*(Zie p.39 voor het gebruik van bezweringen)*

# Besturing



Vierpuntsdruktoets: bewegen

Vierpuntsdruktoets ▼: bukken

A-knop: springen (hoe langer je de knop indrukt, hoe verder je springt)

B-knop: aanvallen met zweep

L-knop: naar links sprinten

R-knop: naar rechts sprinten

Start: Statusscherm weergeven

Select: kaart weergeven

Vierpuntsdruktoets ▲ + B-knop: aanvallen met subwapen

Vierpuntsdruktoets ▼ + L-knop + R-knop: boek met bezweringen aan-/uitzetten, kan (subwapen) aan-/uitzetten

B-knop (vasthouden) + vierpuntsdruktoets: zweep zwaaien

Vierpuntsdruktoets ▼ + A-knop: naar beneden springen als vloer dun is

# Statusscherm

Je roept het Statusscherm op door op **START** te drukken tijdens het spel.

In het Statusscherm kun je de gegevens van je figuur controleren, je geld, je ervaringscore, enz. Je maakt selecties in het menu met de vierpuntsdruktoets. Kies je selectie met de **A**-knop en annuleer je selectie met de **B**-knop.

The screenshot shows a status screen with a blue background and a decorative border. The following elements are labeled with red lines pointing to them:

- ERVARINGSSCORE VOOR VOLGENDE NIVEAU**: Points to the 'LEVEL EXP NEXT' section showing level 2, 234 EXP, and 56.
- GEZICHTSILLUSTRATIE**: Points to the character's portrait on the left.
- GESELECTEERDE BOEK MET BEZWERINGEN**: Points to the 'SPELL BOOK' icon in the center menu.
- BERICHTENVENSTER**: Points to the 'Change equipped items' message at the bottom.
- HUDIGE ERVARINGSSCORE**: Points to the 'EXP' value of 234.
- HUDIGE NIVEAU**: Points to the 'LEVEL' value of 2.
- SPEELTIJD**: Points to the 'TIME' value of 0:24:26.
- GELD**: Points to the 'GOLD' value of 6.
- MENU**: Points to the central menu options: EQUIP, ITEMS, SPELLBOOK, RELICS, KEYCONFIG, SECRET INFO, and SAVEDROOM.
- PARAMETERS**: Points to the character stats on the right: HP400/400, MP300/300, ♥100/150, STR64, DEF64, INT60, LCK16, and STATUS0000.

### **EQUIP (uitrusting)**

Toont items waarmee je bent uitgerust.

Deze items kunnen wijzigen.

### **ITEMS (items)**

Toont items die maar één keer gebruikt worden, zoals herstelitems, die in het bezit zijn van de speler. Deze items kunnen worden gebruikt.

### **SPELL BOOK (boek met bezweringen)**

Toont en selecteert de boeken met bezweringen die je bij je draagt. Zet het geselecteerde boek aan en uit.

### **RELICS (magische voorwerpen)**

Toont alle magische voorwerpen die je bij je draagt en zet deze aan of uit.

### **KEY CONFIG (toetsconfiguratie)**

Wijzig de configuratie van de toetsen.

### **SECRET INFO (geheime info)**

Als aan bepaalde voorwaarden is voldaan worden bepaalde items getoond. Probeer deze voorwaarden te ontdekken.

### **SAVE ROOM (opslaanruimte)**

Quick save (snel opslaan) Je huidige spelvoortgang is opgeslagen in de Save Room die je het laatst hebt bezocht. (Zie Opslaan en laden op p32 voor meer informatie.)

## **Aanvallen**

Je kunt twee verschillende aanvallen uitvoeren: een aanval met je zweep of een met je subwapen.

### **AANVALLEN MET ZWEEP**

Je hoofdwapen, de zweep, knalt in een rechte lijn voor je uit. Als je op de aanvalknop drukt, kun je met je zweep zwaaien. Gebruik de vierpuntsdruktoets om in alle richtingen te zwaaien.



### **AANVALLEN MET EEN SUBWAPEN**

Aanvallen met een subwapen kost harten. Er kan slechts één subwapen tegelijkertijd worden gebruikt.

Subwapens worden gebruikt door op omhoog te drukken op de vierpuntsdruktoets ▲ en tegelijkertijd op de aanvalknop (B-knop).

Er zijn zes soorten subwapens:



Mes



Bijl



Kruis



Heilig water



Heilig boek



Heilige vuist

## AANVALLEN MET SUBWAPEN EN BEZWERING (SPELL FUSION)

Spell Fusion is een manier van aanvallen waarbij de speler een aantal verschillende magische bezweringen kan gebruiken. Met Spell Fusion kan de speler zijn subwapens in combinatie met de bezweringsboeken gebruiken waardoor tientallen betoveringen kunnen worden uitgesproken.

Het aanvallen met Spell Fusion kost weliswaar magische punten, maar hierdoor kan een zeer krachtige aanval worden opgezet waardoor de speler in een winnende situatie kan komen. Om aan te vallen met tovenarij moet je het boek met bezweringen aan zetten (SPELL BOOK in het Statusscherm) en aanvallen met een subwapen. Als het boek uit staat, kun je alleen een gewone subwapenaanval uitvoeren. Boeken met bezweringen zijn overal in het kasteel verborgen.

Hieronder staan een aantal mogelijke bezweringen:

### VOUR BOEK + BIJL = ZIEL VAN HYDRA

Twee vuurdraken dalen neer op de vijand.



Er zijn vijf soorten boeken:



#### BOOK OF FIRE (vuurboek)

Het subwapen kan nu ook vlammen spuwen en je kunt verschillende bezweringen uitspreken.



#### BOOK OF ICE (ijsboek)

Het subwapen kan nu ook ijs maken en je kunt verschillende bezweringen uitspreken.



#### BOOK OF LIGHTNING (bliksemboek)

Het subwapen kan nu ook bliksem maken en je kunt verschillende bezweringen uitspreken.



#### BOOK OF WIND (windboek)

Het subwapen kan nu ook wind maken en je kunt verschillende bezweringen uitspreken.

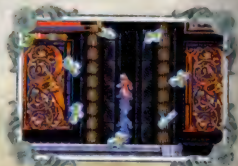


#### BOOK OF SUMMONING (oproepboek)

Voor elk type subwapen wordt een verschijning opgeroepen uit de andere wereld.

### WIND BOEK + KRUIS = BESCHERMKRUIS

Een heilig kruis blijft aan je zijde en beschermt je tegen vijandige aanvallen.

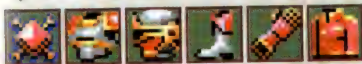


# Items

Er zijn vijf verschillende soorten items die je kunt vergaren.

## ITEMS VOOR UITRUSTING

Items voor het versterken van de zweepkracht of de verdedigingskracht van de speler. Als de zweep wordt uitgerust met magische stenen, dan wordt die sterker.



## ITEMS VOOR EENMALIG GEBRUIK

Items die verdwijnen na gebruik, zoals herstelitems. Deze items kunnen worden gebruikt door ITEMS te kiezen in het menu in het Statusscherm.

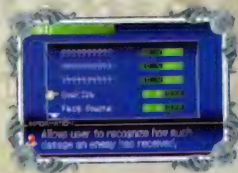


## BOEKEN MET BEZWERINGEN

Bezweringsboeken kunnen in samenwerking met subwapens voor de nodige magie zorgen. Er zijn verschillende soorten boeken, zoals het vuurboek en het bliksemboek.

## RELICS (VOORWERPEN)

Deze items heb je nodig om voortgang te kunnen boeken in het spel. Elk voorwerp geeft de speler een bepaalde kracht of mogelijkheid. Je kunt het effect van een voorwerp aan of uit zetten.



## VERZAMELITEMS

Deze items heb je niet echt nodig in de game. Ze kunnen worden verzameld en getoond in speciaal daarvoor bestemde ruimtes.

## Hints & Tips

Leer te vechten met de zweep.

Gebruik de L- en R-knoppen voor het treffen van vijanden en ze snel te ontwijken.

Als je subwapens verstandig gebruikt, kun je tegenstanders verslaan die lastig met de zweep zijn te bestrijden.

Spell Fusion is een machtig wapen wanneer het echt spannend wordt. Het kan geen kwaad als je je favoriete combinaties van boek + wapen onthoudt.

De game speelt zich af in een waanzinnig groot kasteel. Blijf met behulp van REFLECT de kaart in de gaten houden terwijl je het kasteel van boven tot onder doorzoekt.

Alleen door grondige inspectie vind je de verborgen items.

## Figuren



### JUSTE BELMONT

De hoofdfiguur in dit verhaal. Hij behoort tot de Belmont Clan, vermaard om hun felle jacht op vampieren. Hij is ook verwant aan de Belnades Clan zodat de magie hem in het bloed zit. Zelfs tussen de leden van de Clan vielen zijn vaardigheden toch wel op. Op de jonge leeftijd van 16 heeft hij van zijn voorvaders een erfenis ontvangen: een zweep met de naam de Vampier Killer.



### MAXIM KISCHINE

Jeugdvriend van Juste,  
maar ook zijn rivaal.

Beschiikt over een uniek zwaard  
genaamd Stellar Sword. Twee jaar geleden vertrok hij op  
trainingstocht, nadat Juste de Vampier Killer had geërfd.



### LYDIE ERLANGER

Jeugdvriend van  
Juste en Maxim. De

twee mannen hebben een zware  
verantwoordelijkheid en haar vriendschap is van  
onschatbare waarde.



# Credits

Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

## PRODUCED BY

IGA

## DIRECTED BY

Takeda Takashi

## GAME PLANNING

Takeda Takashi, Shinichiro Shimamura

## SCENARIO DESIGN

IGA

## CHARACTER DESIGN & ILLUSTRATION

Ayami Kojima

## SYSTEM PROGRAM

Kenji Miura, Shuichi Hirohara

## PLAYER & MAGIC PROGRAM

Shuichi Hirohara

## ENEMY PROGRAM

Takeda Takashi, Jun-ichi Inoue

## DEMO & EVENT PROGRAM

Kenji Miura

## VIEWER PROGRAM

Shuichi Hirohara

## PLAYER GRAPHICS & MAGIC FX

Shinichiro Shimamura

## ENEMY GRAPHICS

Shinichiro Shimamura, Taku Kisaki

## BACKGROUND GRAPHICS

Shinichiro Shimamura, M. Yamada,  
Mihoko Hirayama

## DEMO GRAPHICS

Shinichiro Shimamura

## SOUND PROGRAM

Kiyohiko Yamane

## MUSIC & SOUND EFFECTS

Soshiro Hekkai

## EXTRA STAGE MUSIC

Michiru Yamane

## COOPERATION PRODUCTION

baobab

## PRODUCT DESIGN

Michiko Tokoro

## SPECIAL THANKS

Sumiko Shindo

EAGLE Sawao

Norio Takemoto

Sato Masanori

## INT'L PRODUCT MANAGER

Yukako Hamaguchi  
(Konami Corporation)

## EXECUTIVE PRODUCER

Kenichiro Honda



**Published & Distributed by Konami of Europe**

**PRESIDENT**

**Kunio Neo**

**HEAD OF EUROPEAN PRODUCT MANAGEMENT**

**Hans-Joachim Amann**

**EUROPEAN BRAND MANAGER**

**Christopher Heck**

**DIRECTOR OF EUROPEAN MARKETING AND PR**

**Martin Schneider**

**MARKETING & PUBLIC RELATIONS**

**John Murphy, Samantha Leigh, Wolfgang Ebert,**

**Katja Torrini, Stephanie Hattenberger,**

**Cécile Camicades, Monica Corbella,**

**Vanessa Brillemann, Kalle Lageroos**

**MARKETING & SALES**

**Peter Stone, Martin Schneider, Hans-Jürgen Kohrs,  
Yutaka Suzuki, Ronald Verberg, Kenneth Klingborg,  
Ella Siebert**

**SPECIAL THANKS TO**

**Martine Saunders, Michael Rotchell, Richard Jones,  
Andreas Voigt, everyone @ KOE and  
Yukako Hamaguchi (CS Division), Christian Pfeffer,  
Nicolas Dyan and Ippei Nio**

**PACKAGING DESIGN**

**DEPARTMENT\_X**

**MANUAL DESIGN**

**RANDEL KG**







English 46

Français 66

Nederlands 86

Castlevania

Area of Sorrow

Thank you for selecting Konami's Castlevania®: Aria Of Sorrow™  
for your Game Boy Advance™. To ensure maximum  
enjoyment of this game, please read this instruction booklet thoroughly.  
Always save this book for future reference.

## Contents

PROLOGUE	47
GAME CONTROLS	48
STARTING UP THE GAME/GAME SYSTEM	49
SAVING AND LOADING GAMES	50
THE GAME SCREENS	52
THE STATUS SCREEN	54
CHARACTER ATTRIBUTES	55
THE MENU SCREEN	56
TACTICAL SOULS	58
SOULTRADE	60
CHARACTER PROFILES	62
HAMMER'S ADVICE	64
HOW TO ATTACH THE GAME-LINK CABLE	65
CREDITS	106
WARRANTY	111

# Prologue

*The year is 2035. Japan.*

*Crowds of spectators are gathering around in anticipation of the first full solar eclipse of the twenty-first century.*

*My name is Soma Cruz, and I am a high school exchange student studying abroad in Japan.*

*I live near the Hakuba Shrine, an ancient shrine with strong ties to Japanese mythology.*

*Mina Hakuba, the only daughter of the shrine's caretaker, is both my classmate and my childhood friend.*

*I started making my way to the shrine to see the solar eclipse with Mina. But, for some strange reason, the stairway leading up to the shrine felt longer than usual, as if something was trying to keep us from our destination.*

*When I finally managed to get through the shrine gate, and my senses began to dim...*

*The pitch black sun is holding chaotic darkness together, trying to rouse a sleeping soul as if looking for its missing other half...*

# Controls



*Directional Keypad:* Moves Your Character

Keypad  $\blacktriangledown$ : Crouch

Keypad  $\blacktriangledown$  + 'A' Button: Leap Down  
(in places where the floor is thin)

Keypad  $\blacktriangle$  + 'B' Button:

'Bullet Soul Attack'  
(set using a 'Red Soul')

*Start Button:* Opens the Status Screen

*Select Button:* Reveals the Map

'R' Button: Invokes a Guardian Soul  
(set using a 'Blue Soul')

'L' Button: Use Ability (limited to certain abilities)

'A' Button: Jump (jump distance is influenced by the duration  
the button is depressed)

'B' Button: Attack (with currently equipped weapon)

**Note:** You can reset the game software by pressing A Button + B Button + START + SELECT.

# Starting Up the Game

Insert the "Castlevania®: Aria of Sorrow™" game cartridge into the Game Boy Advance Game System™ and turn the power on. When the Title Screen appears, select your preferred mode of game-play:

## GAME START

This option will initiate the standard game.

## SOUL TRADE

Selecting this mode will allow players with a Game Boy Advance™ Game Link™ Cable (sold separately) to exchange "Tactical Souls".

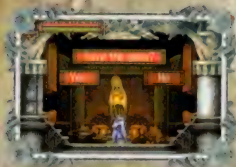
**Note:** Refer to Page 58 for more information on TACTICAL SOULS.



# Game System

The story unfolds as your character explores Dracula's Castle in search of a safe escape route for both himself and his childhood friend, Mina Hakuba. Along the way, you'll discover a variety of weapons to use in battle against the hordes of monsters that you'll encounter within the Castle. Additionally, you'll be able to capture and equip yourself with the Souls of the enemies that you defeat in battle, and in doing so, inherit the magical powers and abilities of a wide variety of creatures.

# Saving and Loading Games



## SAVING THE GAME

Games may only be saved (permanently) while your character is in the Save Room.

Position your character before the statue of Maria and press the Directional Keypad Up.

You will then be asked if you would like to save your game; select "Yes" if you would like to save the game.



## LOADING SAVED GAMES

Selecting a previously saved game from the Saved Game Selection Screen will allow you to continue playing that game from the point at which you saved it. Sleeping Games may also appear below your permanently saved games on the Saved Game Selection Screen.

Art of Survival

## HOW CAN I SAVE MY GAME WHILE I'M OUTSIDE THE SAVE ROOM?

You have a limited ability to save your game when you are away from the Save Room and need to quit playing:



Select the Sleep option that appears on the Status Screen. Your game will be saved as "temporary saved game data", which will allow you to continue your game once from the location where you put your game to "sleep". You will appear in the same room you were in when you choose the Sleep option and your HP, MP, Inventory Items, and Equipped Items will remain unchanged.

**NOTE:** The SLEEP option is unavailable at certain points in the game, such as during battles with Stage Bosses.

### CAUTION:

Once sleeping games have been reloaded, they are permanently erased from the game's memory. Resetting the game, etc. after a sleeping game has been reloaded will forever deny you access to that sleeping game data. Be careful.

# The Game Screens

## THE STANDARD GAME SCREEN



## THE CAPTURED SOUL SCREEN

*(displayed only when a new soul is captured)*



**EXPLANATION**  
(of the Soul's  
effect on you)

### SOUL NAME

Red Plate:  
BULLET SOUL  
Blue Plate:  
GUARDIAN SOUL  
Yellow Plate:  
ENCHANTED SOUL  
Silver Plate:  
ABILITY SOUL

**Note:** Refer to Page 58 for more information on TACTICAL SOULS.

# The Status Screen

Pressing the Start button while on the Standard Game Screen will open the Status Screen. From this screen, you can examine, change, and / or use a variety of character attributes and information. Press the A Button to Select, press the B Button to Cancel.

**CHARACTER ATTRIBUTES**



**SOMA**  
**LU.05**

**HP** 368 / 368   
**MP** 100 / 100 

<b>STR</b>	18	<b>ATT</b>	26
<b>CON</b>	16	<b>DEF</b>	19
<b>INT</b>	15		
<b>LCK</b>	13		

**TIME: 00:19:15**  
**RATE: 6.9%**  
**GOLD: 173**

**STATUS / GOOD**

**EXP** 756  
**NEXT** 336

**Pause the game?**  
Yes No

**SOUL SET**  
**EQUIP**  
**ITEM USE**  
**ABILITY**  
**SLEEP**  
**CONFIG**  
**ENEMY**

**PLAY TIME**  
**MAP PROGRESS PERCENTAGE**  
**CASH IN HAND**  
**CURRENT EXPERIENCE POINTS**  
**EXPERIENCE POINTS NEEDED TO ADVANCE TO THE NEXT LEVEL**

**MESSAGE**

# Character Attributes

**HP:** "Hit Points" are a measure of your character's Health. (HP may be restored by some items. HP are fully restored in the Save Room.)

**MP:** "Magic Points" are a measure of your character's Mental Energy. (MP may be restored by some items. Even without the use of an MP-restoring item, MP are replenished automatically at a slow rate. The Hearts that come out of Candles also restore MP.)

**STR:** a numerical rating of your character's Physical Strength (this attribute influences your Attacking Strength)

**CON:** a numerical rating of your character's Constitution (this attribute influences your Defending Strength)

**INT:** a numerical rating of your character's Intelligence (this attribute influences your Magical Attack Strength)

**LCK:** a numerical rating of your character's Luck

**ATT:** Attacking Strength (with a weapon)

**DEF:** Defending Strength

## Status

An indication of your character's body status.

**GOOD:** Your character's body is functioning normally.

**POISON:** Your character's body is 'Poisoned', resulting in decreased body functionality. Poison may be neutralised by the use of an Antidote. Without an antidote, the effects of 'Poison' will disappear automatically after a period of time.

**CURSE:** Your character's body is Cursed, resulting in a decrease of MP. Using Uncurse will dispel a Curse, but even without "uncurse" the effects of a CURSE will disappear automatically after a period of time.

**STONE:** Your character's body has been 'Turned To Stone' and, therefore, is unable to move. Escape this condition by pressing buttons rapidly.

# The Menu Screen

## SOUL SET

The Soul Set option allows you to select / equip the Tactical Souls you've acquired. This setting applies only to Bullet, Guardian, and Enchanted Souls.

The icon on the left depicts the rate of MP consumed by the use of a Soul's magic. For Example: 5 / Time means that this Soul's magic will consume 5 MP each time the stated duration of Time elapses.

Souls consume MP at different rates, depending on the nature of the magical effect they generate. Be cautious of this factor.

## EQUIP

The Equip option allows you to change currently equipped / possessed Weapons, Armour, and Accessories. Items may also be dropped on the floor of a room or picked up from the bodies of slain opponents. You may possess up to 3 items of the same item type.

Equipment Items are those items that increase the effectiveness of Weapons and Armor. Some items may bestow strange powers upon your character, so it's wise to gather and test as many items as you can.





### ITEM USE

This option allows you to use a wide variety of items, including those that restore HP, MP, Body Status, etc. You may possess up to 9 items of the same item type.

Consumable Items, such as those that replenish HP or MP may be used only once before they disappear.

### ABILITY

This option allows you to switch abilities you've learned from Ability Souls On or Off. Abilities are activated the moment an Ability Soul is captured – Abilities require no MP to power them and continually affect your character unless they are turned Off via this option.

### SLEEP

This option allows you to temporarily save and quit your game while your character is outside of the Save Room.

- Refer to Page 50 for a more detailed explanation of Saving and Loading Games.

### ENEMY

This option allows you to inspect a visual record of the monsters you've defeated in battle. Pressing the A Button will reveal detailed information on a selected monster and indicate whether or not you have succeeded in capturing that monster's Soul.

You can view a Soul's effects on your character by pressing the directional keypad Down. Every monster possesses certain attributes – these will be noted here by easily recognisable icons.

The game ends when your character's HP falls to zero. Pressing the A Button will return you to the Title Screen.

# Tactical Souls

Tactical Souls are the magical spirits of those creatures that inhabit Dracula's Castle. Your character, Soma Cruz, has the power to capture these souls and, in doing so, gain a wide variety of special powers and abilities. Soma is able to take possession of Tactical Souls after he defeats an opponent in battle or when one of the "Soul-Keepers" found on the Map is destroyed.

## THE FOUR CLASSES OF TACTICAL SOULS



### BULLET SOULS (RED)

Bullet Souls consume your M'P while firing single-burst attacks.

- Activate by pressing Keypad  $\blacktriangle$  + 'B' Button.



### GUARDIAN SOULS (BLUE)

Guardian Souls consume your M'P while generating a continual magical effect. The operation of Guardian Souls will vary with the type of magical effect they generate – the two methods of operating Guardian Souls are as follows:

- Pressing the 'R' Button will Start / Stop magical effects.
- Holding the 'R' Button will generate a magical effect that gradually grows in intensity.



### ENCHANTED SOULS (YELLOW)

Enchanted Souls produce a continual effect upon your character's body (Enchanted Souls do not consume M'P). Enchanted Souls remain effective until they are cancelled (by changing the Soul Settings).





### ABILITY SOULS (SILVER)

*Ability Souls grant your character the knowledge of a special ability (Ability Souls do not consume M'P). The moment an Ability Soul is acquired, its corresponding ability affects your character immediately. Use the Ability Menu Screen option to turn an acquired Ability On or Off.*

**NOTE: Refer to Page 57 for more information on ABILITIES.**



## CAPTURING TACTICAL SOULS

*Though Tactical Souls are acquired by defeating opponents in battle, there's no guarantee that you'll be able to steal a Soul from each and every monster you've beaten. The stronger the powers of a Soul, the more difficult it will be to obtain it for your character. Make several attempts to take hold of an appealing Soul and, if that doesn't work, hunt down other monsters and try, try again.*

*Also, even the weakest monster could possess a Tactical Soul with great powers. Each time that you succeed in capturing a Soul, make sure to experiment with its abilities and test its limitations – you may be surprised by the results.*

*Many of the ability souls are set up on the map by the Soulkeeper. Rarely, the monster may drop it.*

*If you are still missing some Tactical Souls, you can trade acquired souls with friends using the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable (sold separately). See page 60 (Soul Trade) for more information.*

# Soul Trade

The Soul Trade feature allows you to exchange the Souls you've captured with other players through a Game Boy Advance™ Game Link™ Cable (sold separately). (Two "Game Boy Advance™" game systems and two "Castlevania®: Aria of Sorrow™" game cartridges are also necessary to use this feature).

1. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable, then Turn On your Game Boy Advance™ game systems.
- Refer to Page 65 for detailed instructions on connecting the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.

2. From the Title Screen, use the Directional Keypad to select "Soul Trade".

3. Select a Saved Game from the Data Selection Screen.  
(Detailed descriptions of each Saved Game will appear in a box on the right side of the screen – choose the Saved Game you would like to use for your Soul Trade and then press the A Button.)



4. The Soul Trade Menu Screen will appear. A box on the right side of the screen will display the Souls you possess – select the Souls you wish to trade and press the A Button – the names of these traded Souls will then appear in a box on the left side of the screen. Your Souls will be listed in the upper portion of the box, your companion's Souls should appear in the lower portion.





5. When both you and your companion have completed making your Soul selections, select OK to complete the Soul Trade. You'll then return to the Selection Screen.

### **ABOUT "COPIED" GAMES AND THE SOULS CONTAINED THEREIN**

When you create a copy of a Saved Game, the Souls contained therein become linked to both the original and copied versions of the Saved Game. That being so, when you conduct a Soul Trade with a Saved Game or with any copy of a Saved Game, the Soul Trade system will combine those games into a single source for the purpose of the Soul Trade. Simply stated, a traded Soul will disappear from not only from the original selected Saved Game, but from every copy of that Saved Game as well.

Similarly, the Souls that you receive through a Soul Trade will only be usable in the Saved Game that you elected to use in the Soul Trade. Be careful.

However, once you begin to play a copy of a Saved Game and you acquire new Souls, the newly captured Souls will become original Souls within that copied data and not subject to the limitations mentioned above. Only Souls that are copied in conjunction with a Saved Game file will become linked to the original Saved Game file from which it was duplicated.

# Character Profiles

## SOMA CRUZ (18)

*A high-school student living in the town of Hakuba and the hero of this game. He possesses a strangely daunting presence – he strikes people as being distant and difficult to approach. On the evening of the 2035 solar eclipse, Soma sets off for the Shrine of the White Horse, which sits on a hilltop and is attached to his friend Mina's house.*

*There, he plans to share a high-altitude view of this rare astral event with Mina...*

*Soma's arrival at the Shrine, however, is unexpected...*

## MINA HAKUBA (18)

*The only daughter of the Shrine's caretaker and head priest. A childhood friend of Soma's. Mina is extremely friendly and well liked by everyone she encounters. Though Soma has quite an intimidating personality, she associates with him comfortably.*

## GRAHAM JONES (36)

*The founder of a new religious sect with hordes of devout followers. Born in the 7th month of the year 1999, Graham is rumoured to possess magical powers. He gains converts by preaching that the apocalyptic prophecies that were so popular at the end of the last century will come to pass in the year 2035.*





**YOKO BELNADES (24)**

*Descendant from a long line of witches employed by the Church. Talkative and quite nosy, she has been sent by the Church to investigate the prophecy of Dracula's resurrection. Acquainted with Genya Arikado.*



**GENYA ARIKADO (AGE UNKNOWN)**

*An extremely cold man with an inhumanly attractive face. Mr. Arikado always wears a dark suit and is said to belong to a shadowy organisation somehow related to national security. He is familiar with the prophecy of Dracula's resurrection.*



**J (SS)**

*Suffers from amnesia that was triggered by traumatic incident he experienced in 1999. J possesses amazing powers of magic and is extremely fearful of the resurrection of Dracula.*

## Hammer's Advice

• When you find it difficult to advance further in the game, return to the castle entrance. Try talking to the cute girl who awaits you there – she might be able to offer you guidance. Remember... you're not in this alone.

• A bit of advice about weapons: Though a weapon may be powerful, that doesn't necessarily make it good for every battle. Weapons differ in attributes, timing, and reach. Experiment with a variety of weapons against tough opponents.

• You'll find that some Souls are quite difficult to capture. When you absolutely must have a certain Soul, use the "Soul Trade" feature; with a Game Boy Advance™ Game-Link™ cable, you can exchange Souls with your friends... and your dream of winning the game may just become a reality.

• While warping, you have the ability to choose your own destination. The castle is quite large, so take full advantage of controlled warping... Remember, the ability to guide yourself is a great one.

• So you've managed to finish the game... Well, it's not over yet, unless you're satisfied with the way things turned out... Choose a different path the next time around: there's more than one end to this game.



### HAMMER (34)

A soldier dispatched by the army to investigate Hakuba Shrine. Possesses an extremely rough personality – he only works when he feels like it. Hammer has always wanted to retire from the army and open his own business.

# How To Attach The Game Boy Advance™ Game Link™ Cable



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

## MULTIPLAYER MODE

To play a game in Multiplayer Mode, you need two Game Boy Advance™ systems, two Castlevania®: Aria of Sorrow™ Game Paks, and one Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.

1. Make sure the power of both Game Boy Advance™ systems is OFF. Insert a Game Pak into each system.
2. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable to the external extension connector on both systems. (The system connected to the smaller plug is player 1.)
3. Turn on the systems.



## 2-PLAYER GAME

Merci d'avoir choisi le jeu « Castlevania® : Aria Of Sorrow™ » de Konami pour votre Game Boy Advance™. Pour pleinement apprécier ce jeu, nous vous conseillons de lire attentivement ce mode d'emploi. Conservez-le en lieu sûr pour pouvoir le consulter ultérieurement.

## Sommaire

PROLOGUE	67
COMMANDES DE JEU	68
COMMENCER À JOUER / PROGRESSION DANS LE JEU	69
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES PARTIES	70
L'ÉCRAN DE JEU	72
L'ÉCRAN D'ÉTAT	74
ATTRIBUTS DU JOUEUR	75
L'ÉCRAN MENU	76
ÂMES TACTIQUES	78
LA FONCTION « ÉCHANGE D'ÂMES »	80
PROFILS DES PERSONNAGES	82
CONSEILS DE HAMMER	84
BRANCHEMENT DU CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAMES LINK™	85
CRÉDITS	106
GARANTIE & HOTLINE	112

# Prologue

*Nous sommes en l'an 2035. Japon.*

*Des foules de spectateurs se rassemblent en prévision de la première éclipse solaire totale du XXI<sup>e</sup> siècle.*

*Je m'appelle Soma Cruz. Je suis étudiant et je participe à un échange au Japon.*

*J'habite près du Temple de Hakuba, lieu saint fortement empreint de mythologie japonaise.*

*Mina Hakuba, fille unique du gardien du temple, est à la fois camarade de classe et amie.*

*Je commençais à me diriger vers le temple pour assister à l'éclipse solaire avec Mina, mais bizarrement, l'escalier qui menait au temple semblait plus long, comme si une chose tentait de nous en éloigner.*

*Quand je réussis enfin à franchir la porte du temple, mes sens commencèrent à se brouiller...*

*Le soleil couleur d'ébène maintient l'opacité chaotique des ténèbres, tentant de réveiller une âme dormante comme s'il cherchait son alter ego...*

# Commandes de jeu



*Manette:* déplacements du personnage.

*Manette ▼:* s'accroupir.

*Manette ▼ + bouton L:* se coucher d'un bond (dans les endroits où le sol est étroit).

*Manette ▲ + bouton B:*

Attaque D'âme De Balle (configurée en utilisant une Âme Rouge).

*Start:* ouvrir l'écran d'état.

*Select:* ouvrir la carte.

*Bouton R:* invoquer une Âme De Gardien (configurée en utilisant une Âme Bleue).

*Bouton L:* utiliser une capacité (limité à certaines capacités).

*Bouton A:* sauter (la distance du saut dépend de la durée de pression sur le bouton).

*Bouton B:* attaquer (avec l'arme dont le personnage est équipé).

**Remarque :** vous pouvez réinitialiser le logiciel du jeu en appuyant sur les boutons A + B + START + SELECT.

# Commencer à jouer

Insérez la cartouche « Castlevania® : Aria of Sorrow™ » dans votre Game Boy Advance™ et allumez la console. Lorsque l'écran de titre apparaît, choisissez votre mode de jeu préféré :

## COMMENCER NOUVELLE PARTIE

Cette option lance la partie standard.

## ÉCHANGE D'ÂMES

Ce mode permet aux joueurs possédant des câbles Game Boy Advance™ Game Link™ (vendus séparément) d'échanger des « Âmes Tactiques ».

Remarque : reportez-vous à la page 78 pour des informations supplémentaires sur les ÂMES TACTIQUES.



# Progression dans le jeu

L'histoire évolue à mesure que votre personnage avance dans son exploration du château de Dracula, à la recherche d'un chemin d'évasion pour son amie d'enfance, Mina Hakuba, et lui. Vous découvrirez tout un éventail d'armes à utiliser dans le combat contre les hordes de monstres que vous rencontrerez dans le château. Vous pourrez également capturer les âmes de vos ennemis vaincus et vous en équiper. Vous pourrez ainsi hériter des pouvoirs magiques et des capacités d'une grande variété de créatures.

# Sauvegarde et chargement des parties

## SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Les parties ne peuvent être sauvegardées (de manière permanente) que lorsque votre personnage se trouve dans la Salle De Sauvegarde.

Placez votre personnage devant la statue de Maria et appuyez sur la manette ▲. Le jeu vous demande alors si vous souhaitez sauvegarder votre partie ; choisissez « Oui » si vous souhaitez Sauvegarder La Partie.

## CHARGEMENT DES PARTIES SAUVEGARDÉES

En choisissant une partie préalablement sauvegardée à l'Écran De Sélection Des Parties Sauvegardées, vous pourrez continuer votre progression dans cette partie à partir de l'endroit de la dernière sauvegarde.

Des Parties De Sauvegarde Rapide peuvent également apparaître sous vos parties sauvegardées, à l'Écran De Sélection Des Parties Sauvegardées.



## COMMENT FAIRE POUR SAUVEgardER UNE PARTIE SI JE ME TROUVE À L'EXTÉRIEUR DE LA SALLE DE SAUVEgardE ?



Il est possible de sauvegarder la partie lorsque vous êtes à l'extérieur de la Salle 'De Sauvegarde, mais vous devez arrêter de jouer :

Choisissez l'option *S. Rapide* qui apparaît à l'Écran d'État. Votre partie est alors « temporairement sauvegardée », ce qui vous permet de continuer votre partie Une fois à partir de l'endroit où vous avez effectué la sauvegarde rapide.

Vous vous retrouverez dans la même salle où vous étiez lorsque vous avez choisir

L'option *S. Rapide* et vos *HP*, *MP*, Objets d'inventaire et Objets équipés seront les mêmes.

### REMARQUE :

L'option *S. RAPIDE* n'est pas disponible à certains moments du jeu, tels que pendant les combats avec des boss de niveau.

### AVERTISSEMENT :

Une fois que vous avez rechargé une partie sauvegardée grâce à l'option de sauvegarde rapide, elle est définitivement effacée de la mémoire du jeu. La réinitialisation de la partie et autres actions après avoir rechargé une partie sauvegardée grâce à l'option de sauvegarde rapide provoqueront le refus de l'accès aux données de cette partie. Soyez prudent.

# Les écrans de jeu

## L'ÉCRAN DE JEU STANDARD

JAUGE HP (SANTÉ)

JAUGE MP  
(SANTÉ  
MENTALE)



ENNEMI

NOM DE L'ENNEMI  
NOM DE L'OBJET

JOUEUR

## L'ÉCRAN DE L'ÂME CAPTURÉE

(uniquement disponible la première fois qu'une âme est capturée).



### NOM DE L'ÂME

Cercle rouge :

ÂME DE BALLE

Cercle bleu :

ÂME DE GARDIEN

Cercle jaune :

ÂME ENCHANTÉE

Cercle argent :

ÂME DE CAPACITÉ

EXPLICATION (DE  
L'EFFET DE L'ÂME  
SUR VOUS)

Élan arrière en appuyant sur L.

Remarque: reportez-vous à la page 78 pour des informations  
supplémentaires sur les ÂMES TACTIQUES.

## L'écran d'état

Appuyez sur Start à l'écran de jeu standard pour accéder à l'écran d'état. À partir de cet écran, vous pouvez examiner, changer et/ou utiliser plusieurs attributs de personnage et informations. Appuyez sur le bouton A pour Sélectionner ou sur le bouton B pour Annuler.

**ATTRIBUTS DE PERSONNAGE**



**SOMA**  
**LV.01**

**NIVEAU EN COURS**

**HP** 320 / 320   
**MP** 80 / 80 

**FOR** 10 **ATT** 18  
**CON** 12 **DEF** 11  
**INT** 11  
**CHA** 10

**TPS** : 00 : 08 : 36  
**VIT** : 1.8%  
**OR** : 33

**TEMPS DE JEU**  
**POURCENTAGE DE PROGRESSION SUR LA CARTE**  
**ESPÈCES EN CAISSE**

**ÂMES ÉQUIPE**  
**OBJET**  
**CAPACITÉ**  
**SOMMEIL**  
**CONFIG**  
**ENNEMI**

**MENU**

**EXP** 66  
**SUIV** 18

**POINTS D'EXPÉRIENCE OBTENUS JUSQU'ICI**  
**POINTS D'EXPÉRIENCE REQUIS POUR PASSER AU NIVEAU SUIVANT**

**Interrompre partie ?**  
Oui Non

**MESSAGE**

# Attributs du personnage

**MP:** les « points de santé » mesurent la Santé de votre personnage (certains objets permettent de rétablir les M.P. Ils sont entièrement rétablis à l'écran de sauvegarde).

**ME:** les « points de magie » mesurent l'Énergie Mentale de votre personnage (certains objets permettent de rétablir les M.P., mais même si vous n'en utilisez pas, vous les rétablirez automatiquement progressivement. Les Cœurs qui sortent des Bougies permettent également de récupérer des M.P.)

**FOR:** classement numérique de la Force Physique de votre personnage (cet attribut influence votre force offensive).

**CON:** classement numérique de la Constitution de votre personnage (cet attribut influence votre force défensive).

**INT:** classement numérique de l'Intelligence de votre personnage (cet attribut influence votre force d'attaque magique).

**CHA:** classement numérique de la Chance de votre personnage.

**ATT:** force offensive (avec une arme).

**DEF:** force défensive.

## ÉTAT

indication de l'état corporel de votre personnage.

**BIEN:** Le corps de votre personnage fonctionne normalement.

**POISON:** Le corps de votre personnage est 'Empoisonné, ce qui entraîne une diminution de sa force. Il est possible de neutraliser le 'Poison à l'aide d'une 'Antidote. Sans antidote, les effets du 'Poison disparaissent automatiquement après un certain temps.

**SORT:** Le corps de votre personnage est 'Ensorcelé, ce qui entraîne une réduction des M.P. L'utilisation d'un 'Désenvoûtement chassera le Sort, mais même sans « désenvoûtement », les effets du Sort disparaissent automatiquement après un certain temps.

**PIERRE:** Le corps de votre personnage a été 'Transformé 'En 'Pierre et ne peut donc pas bouger. Échappez à cet état en appuyant rapidement sur les boutons.

## L'écran Menu

### ÂMES

L'option Âmes vous permet de choisir/équiper les Âmes Tactiques acquises. Ce paramètre s'applique uniquement aux Âmes 'De Balle', 'De Gardien' et 'Enchantées'. L'icône de gauche représente le volume de M<sup>P</sup> consommés par l'utilisation d'une magie d'âme.

Par exemple : 5 / Temps signifie que la magie de cette âme consommera 5 M<sup>P</sup> chaque fois que la durée indiquée est écoulée.

• Les âmes consomment différents volumes de M<sup>P</sup>, en fonction de la nature de l'effet magique qu'elles génèrent. 'Prenez soin de garder ce facteur à l'esprit.

### ÉQUIPE

L'option Équipe vous permet de changer d'arme, d'armure et d'accessoires. Vous pouvez également jeter les objets au sol ou les ramasser sur le corps des adversaires abattus. Vous êtes autorisé à posséder jusqu'à neuf objets de même type.

Les objets d'équipement sont les objets qui augmentent l'efficacité des armes et des armures. Certains objets peuvent conférer des pouvoirs étranges à votre personnage. Il est donc bon de ramasser et de tester le plus d'objets possibles.



## OBJET

Cette option vous permet d'utiliser une grande variété d'objets, y compris ceux qui restituent les HP, MP, l'État du corps, etc.

Vous êtes autorisé à posséder jusqu'à neuf objets de même type.

Les objets de consommation, tels que ceux qui restituent les HP ou MP, peuvent être utilisés une fois seulement, avant de disparaître.



## CAPACITÉ

Cette option vous permet d'activer et de désactiver les capacités acquises dans mes de capacité. Les capacités sont activées au moment où une âme de capacité est capturée. Elles ne nécessitent aucun MP pour être activées et leur effet continue jusqu'à ce que vous les désactiviez en utilisant cette option.

## S. RAPIDE

Cette option vous permet de sauvegarder temporairement votre partie et de la quitter lorsque votre personnage se trouve à l'extérieur de la Salle de sauvegarde.

• Reportez-vous à la page 70 pour une explication détaillée de la Sauvegarde 'Li' Du Chargement 'Des Parties.



## ENNEMI

Cette option vous permet de consulter un rapport visuel des monstres vaincus au combat. Appuyez sur le bouton A pour obtenir des informations détaillées sur un monstre choisi et voir si vous avez réussi ou non à capturer l'âme de ce monstre.

Vous pouvez connaître les effets d'une âme sur votre personnage en appuyant sur la manette ▼. Tous les monstres possèdent certains attributs qui seront représentés ici par des icônes facilement reconnaissables.

# Âmes tactiques

Les Âmes tactiques sont les esprits magiques des créatures qui vivent dans le château de Dracula. Votre personnage, Soma Cruz, a le pouvoir de capturer ces âmes et d'acquérir ainsi une grande variété de pouvoirs spéciaux et de capacités. Soma peut s'approprier les mes tactiques après avoir vaincu un adversaire ou lorsque l'un des « Gardiens des âmes » qui se trouvent sur la carte est détruit.

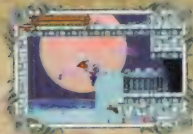
## LES QUATRE CLASSES D'ÂMES TACTIQUES



### ÂMES DE BALLE (ROUGE)

Les Âmes De Balle consomment vos M·P en lançant des attaques explosives.

- Activez-les en appuyant sur Manette ▲ + Bouton B.



### ÂMES DE GARDIEN (BLEU)

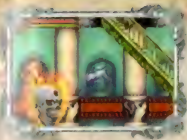
Les Âmes De Gardien consomment vos M·P en générant un effet magique continu. Utilisez-les en appuyant sur le Bouton R. L'utilisation des Âmes De Gardien varie en fonction du type d'effet magique généré. Les deux méthodes d'utilisation des Âmes De Gardien sont les suivantes

- Appuyez sur le Bouton R pour Lancer/Arrêter les effets magiques.
- Maintenez le Bouton R enfoncé pour générer un effet magique dont l'intensité augmente progressivement.



### ÂMES ENCHANTÉES (JAUNE)

Les Âmes Enchantées produisent un effet continu sur le corps de votre personnage (elles ne consomment pas de M·P). L'effet des Âmes Enchantées est continu jusqu'à ce que vous les annuliez (en changeant les paramètres des âmes).



### ÂMES DE CAPACITÉ (ARGENT)

Les Âmes De Capacité permettent au personnage de maîtriser une capacité spéciale (elles ne consomment pas de M.P.). Lorsqu'une âme de capacité est acquise, votre personnage en ressent immédiatement les effets correspondants. Utilisez l'écran du menu Capacité pour Activer ou Désactiver une capacité acquise.

**REMARQUE :** reportez-vous à la page 78 pour des informations supplémentaires sur les CAPACITÉS.



### CAPTURE D'ÂMES TACTIQUES

Même si vous devez abattre vos adversaires pour acquérir des tactiques, vous ne pourrez pas forcément voler des âmes sur tous les monstres vaincus. Plus une âme est puissante, plus il est difficile de l'obtenir. Faites plusieurs essais pour vous approprier une âme et si vous n'y parvenez pas, pourchassez d'autres monstres et réessayez.

Même les monstres les plus faibles peuvent posséder des mes tactiques aux pouvoirs puissants. Chaque fois que vous parvenez à capturer une âme, pensez à tester ses capacités et ses limites ; vous serez peut-être surpris par le résultat.

De nombreuses âmes de capacité sont configurées sur la carte par le Gardien des âmes. Il arrive parfois, mais rarement, qu'un monstre lâche son âme.

## La fonction « Échange d'Âmes »

La fonction Échange d'Âmes vous permet d'échanger les âmes capturées avec d'autres joueurs en utilisant le câble Game Boy Advance™ Game Link™ (vendu séparément). (Deux consoles Game Boy Advance™ et deux cartouches « Castlevania®: Aria of Sorrow™ » sont également nécessaires pour utiliser cette fonction.)

1. Branchez le câble Game Boy Advance™ Game Link™, puis allumez vos consoles Game Boy Advance™.
- Reportez-vous à la page 85 pour des instructions détaillées sur le branchement du câble Game Boy Advance™ Game Link™.



2. À partir de l'écran de titre, utilisez la manette pour choisir « Échange d'Âmes ».

3. Choisissez une partie sauvegardée à l'écran de sélection des données (des descriptions détaillées de toutes les parties sauvegardées apparaissent dans une fenêtre située sur le côté droit de l'écran. Choisissez la partie sauvegardée à utiliser pour votre Échange d'âmes et appuyez sur le bouton A).



4. L'écran du menu d'échange d'âmes apparaît. Les âmes que vous possédez sont inscrites dans une fenêtre située sur le côté droit de l'écran. Sélectionnez les âmes à échanger et appuyez sur le bouton A. Les noms des âmes échangées apparaissent alors dans une fenêtre située sur le côté gauche de l'écran. Vos âmes seront inscrites dans la portion supérieure de la fenêtre et les âmes de l'autre joueur seront inscrites dans la portion inférieure.



5. Lorsque l'autre joueur et vous avez terminé vos sélections d'âmes, choisissez Ok pour terminer l'échange. Vous êtes alors renvoyé à l'écran de sélection des données.

## À PROPOS DES PARTIES « COPIÉES » ET DES ÂMES QUI Y SONT CONTENUES

Lorsque vous créez une copie d'une partie sauvegardée, les âmes contenues dans cette partie sont associées à la fois à l'originale et aux copies. Cela signifie que lorsque vous entreprenez un échange d'âmes avec une partie sauvegardée ou avec une copie de partie sauvegardée, le système d'échange d'âmes associe ces parties dans une seule et même source pour permettre l'échange d'âmes. Pour simplifier, on peut dire qu'une âme échangée disparaît non seulement de la partie sauvegardée d'origine, mais également de toutes les copies de cette partie sauvegardée.

De la même manière, les âmes que vous recevez lors de l'échange sont uniquement utilisables dans la partie sauvegardée que vous avez choisie pour l'échange. Soyez vigilant.

Cependant, une fois que vous commencez à jouer dans une copie de partie sauvegardée et que vous obtenez des âmes, les âmes nouvellement capturées ne sont pas affectées par les limitations mentionnées plus haut. Seules les âmes copiées avec un fichier de partie sauvegardée deviennent associées au fichier de la partie d'origine utilisée pour la copie.

- Reportez-vous à la page 78 pour des informations supplémentaires sur les Âmes 'Tactiques.
- Reportez-vous à la page 81 pour des informations supplémentaires sur l'Échange d'Âmes.

# Profils des personnages

## SOMA CRUZ (18)

Ce lycéen de la ville de Hakuba et héros du jeu a un effet étrange sur ceux qui l'entourent. Il donne l'impression d'être distant et difficilement approchable. Le soir de l'éclipse solaire de l'année 2035, Soma se rend au Temple du Cheval blanc, lieu saint situé au sommet d'une colline et contigu à la maison de son amie Mina. Il a prévu d'y partager une vision éclairée de ce rare événement astral avec Mina...

Soma n'avait cependant pas prévu ce qui l'attendait au Temple...

## MINA HAKUBA (18)

Fille unique du gardien et grand prêtre du Temple, Soma est aussi l'amie d'enfance de Soma. C'est une jeune fille très chaleureuse qui sait se faire apprécier de tous. Malgré le caractère ténébreux de Soma, Mina s'entend bien avec lui.

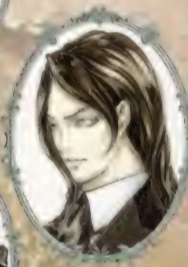
## GRAHAM JONES (36)

Fondateur d'une nouvelle secte religieuse rassemblant des hordes de disciples fidèles. On dit que ce personnage né le 7ème mois de l'année 1999 possède des pouvoirs magiques. Il convertit ses disciples en prêchant que les prophéties apocalyptiques qui étaient si populaires à la fin du siècle dernier se réaliseront en l'an 2035.



**YOKO BELNADES (24)**

*'Descendante d'une longue lignée de sorcières employées par l'Église. Volubile et curieuse, elle a été envoyée par l'Église pour enquêter sur la prophétie de la résurrection de 'Dracula. Elle a fait la connaissance de Genya Arikado.*



**GENYA ARIKADO (ÂGE INCONNU)**

*Homme très froid au visage inhumainement beau. M. Arikado porte toujours un costume noir et on dit qu'il appartient à une organisation secrète qui aurait des liens avec la sécurité nationale. Il connaît la prophétie de la résurrection de 'Dracula.*



**J (55)**

*Souffre d'une amnésie provoquée par un incident traumatisant survenu en 1999. J possède des pouvoirs magiques hors du commun. Il appréhende beaucoup la résurrection de 'Dracula.*

## Conseils de Hammer

• Lorsque vous avez du mal à progresser dans le jeu, retournez à l'entrée du château. Essayez de parler avec la jolie fille qui vous y attend. Elle pourra peut-être vous aider. Souvenez-vous... vous n'êtes pas tout seul.

• Un petit conseil au sujet des armes :

Même si une arme est puissante, cela ne veut pas dire qu'elle sera adaptée à tous les combats. Les attributs et portées des armes diffèrent. Essayez plusieurs armes contre les adversaires les plus difficiles à battre.

• Vous remarquerez que certaines âmes sont difficiles à capturer. Lorsque vous devez absolument obtenir une âme, utilisez la fonction « Échange d'âmes » ; avec un câble Game Boy Advance™ Game Link™, vous pouvez échanger des âmes avec vos amis... et votre rêve de gagner le jeu pourra peut-être se concrétiser.

• Lors des bonds dans le temps, vous avez la possibilité de choisir votre propre destination. Le château est très grand, alors profitez au maximum des déplacements contrôlés... Souvenez-vous que la capacité de pouvoir décider soi-même de sa destination est très pratique.

• Alors vous avez réussi à terminer le jeu... Eh bien, tout n'est pas fini, à moins que vous soyez pleinement satisfait du déroulement des événements... La prochaine fois, choisissez un autre chemin : ce jeu a plusieurs fins.

### HAMMER (34)

Soldat très dur envoyé par l'armée pour enquêter sur le Temple de Hakuba.

Il travaille uniquement lorsqu'il en a envie. Hammer a toujours voulu se retirer de l'armée et fonder sa propre entreprise.

# Branchement du Câble Game Boy Advance™ GameLink™



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

## MODE MULTI-JOUEURS

Pour jouer en Mode multi-joueurs, tu dois disposer de deux consoles Game Boy Advance™, de deux cartouches du jeu Castlevania®: Aria of Sorrow™ et d'un câble Game Boy Advance™ Game Link™.

1. Assure-toi que les deux consoles Game Boy Advance™ sont éteintes. Introduis une cartouche de jeu dans chaque console.
2. Branche le câble Game Boy Advance™ Game Link™ sur le connecteur externe de chaque console (le joueur dont la console est raccordée avec la fiche la plus petite est le joueur 1).
3. Allume les consoles.



## JEU A 2 JOUEURS

Hartelijk dank voor de aanschaf van Konami's Castlevania®: Aria Of Sorrow™ voor je Game Boy Advance™. Lees dit instructieboekje zorgvuldig door, je beleeft dan het meeste plezier aan de game. Bewaar het boekje, zodat je het ook later kunt raadplegen.

## Inhoudsopgave

PROLOOG	87
SPELBESTURING	88
DE GAME STARTEN EN VERLOOP VAN DE GAME	88
DE SCHERMEN VAN DE GAME	92
HET SCHERM STATUS	94
EIGENSCHAPPEN VAN DE SPELER	95
TACTICAL SOULS	98
GAMES OPSLAAN EN LADEN	99
HET SCHERM MENU	99
DE FUNCTIE SOUL TRADE	100
PROFIELEN VAN DE FIGUUR	102
ADVIES VAN HAMMER	104
HET GAME BOY ADVANCE™ GAMESLINK™ SNOER AANSLUITEN	105
CREDITS	106
GARANTIE & HOT-LINE	113

# Proloog

‘We schrijven het jaar 2035.  
Japan.’

Een menigte van toeschouwers is  
toegestroomd in afwachting van  
de eerste volledige zonsverduistering van de  
eenentwintigste eeuw.

Mijn naam is Soma Cruz en ik studeer  
als uitwisselingsstudent aan  
een middelbare school in Japan.

Ik woon in de buurt van de Hakuba Shrine,  
een oude tempel met sterke  
banden met de Japanse mythologie.

Mina Hakuba is de enige dochter van  
de tempelbewaarder. Ze is  
mijn klasgenote en al jaren een goede vriendin.

Ik ging op weg naar de tempel  
om samen met Mina de zonsverduistering  
te bekijken. Maar om de een of andere  
reden leek de trap naar  
de tempel langer dan anders,  
alsof iets wilde voorkomen dat we onze  
bestemming bereikten.

Toen het me uiteindelijk lukte om door de  
tempelpoort  
te lopen en mijn waarnemingsvermogen  
begon af te nemen...  
De pikzwarte zon houdt de  
chaotische duisternis bijeen,  
in een poging een slapende ziel te wekken  
die misschien wel de ontbrekende wederhelft  
is...

# Spelbesturing

VIERPUNTSORUKTOETS

DIRECTIONAL KEYPAD


START-KNOP


SELECT-KNOP



Vierpuntsdruktoets: hiermee verplaats je jouw figuur

Vierpuntsdruktoets  : bukken

Vierpuntsdruktoets  + A-knop: omlaag springen  
(op plekken waar de vloer dun is)

Vierpuntsdruktoets  + B-knop: BULLET SOUL  
ATTACK (ingesteld met een RED SOUL)

START-knop: hiermee open je het scherm Status

SELECT-knop: hiermee geef je de kaart weer

R-knop: hiermee roep je een GUARDIAN SOUL op  
(ingesteld met een BLUE SOUL)

L-knop: Ability (vaardigheid) gebruiken (beperkt tot  
bepaalde vaardigheden)

A-knop: springen (hoe langer je de knop indrukt, hoe groter  
de afstand die je figuur springt)

B-knop: aanvallen (met het wapen waarmee je figuur op dat  
moment is uitgerust)

**Opmerking:** je kunt de begininstellingen van de gamesoftware herstellen door de A-knop + de B-knop +  
START + SELECT in te drukken.

## De game starten

Plaats de Castlevania®: Aria of Sorrow™-spelcassette in de Game Boy Advance en zet de aan/uit-schakelaar op aan. Selecteer in het beginscherm de gamemodus waarin je wilt spelen:

### **LEVEN GAME (GAME STARTEN)**

Hiermee start je een standaardgame.

### **SOUL TRADE (ZIELEN UITWISSELEN)**

In deze modus kunnen spelers met Game Boy Advance™ Game Link™ snoer (die afzonderlijke verkrijgbaar zijn) Tactical Souls (tactische zielen) uitwisselen.

**Opmerking:** zie pagina 98 voor meer informatie over TACTICAL SOULS.



## Verloop van de game

In de loop van het verhaal gaat je figuur op verkenning in het kasteel van Dracula, op zoek naar een veilige vluchtroute voor zichzelf en zijn vriendin Mina Hakuba. Tijdens deze zoektocht ontdek je allerlei wapens waarmee je de vele monsters die in het kasteel rondwaren kunt bevechten. Bovendien kun je de zielen stelen van de tegenstanders die je overwint en je hiermee wapenen. Op die manier kun je de magische krachten en vaardigheden van allerlei wezens overnemen.

# Games opslaan en laden



## DE GAME OPSLAAN

Games kunnen alleen blijvend worden opgeslagen wanneer jouw figuur zich in de **SAVE ROOM** bevindt.

Plaats je figuur voor het beeld van Maria en druk op 'E' op de vierpuntsdruktroets. Vervolgens moet je opgeven of je de game wilt opslaan. Selecteer **YES** (ja) als je de game wilt opslaan.



## OPGESLAGEN GAMES LADEN

Als je in het scherm **SAVED GAME SELECTION** een game selecteert die je in een eerder stadium hebt opgeslagen, pak je de game op het punt waarop je deze hebt opgeslagen op.

Het kan zijn dat in het scherm **SAVED GAME SELECTION** onder de games die je blijvend hebt opgeslagen ook **SLEEPING GAMES** worden weergegeven.

## HOE SLA IK EEN GAME OP ALS IK ME NIET IN DE SAVE ROOM BEVIND?

Er bestaat een mogelijkheid om een game op te slaan als je niet in de *SAVE ROOM* bent en je de game toch moet afsluiten:



Selecteer de optie *SLEEP* (slapen) die in het scherm *STATUS* wordt weergegeven. De game wordt opgeslagen als 'tijdelijk opgeslagen gamegegevens'. Dit houdt in dat je de game één keer kunt voortzetten vanaf het punt waarop je de game in de slaapmodus hebt gezet. Je verschijnt in dezelfde kamer waarin je je bevond op het moment dat je de optie *SLEEP* koos en je *HP*, *MP*, *Inventory* *Items* en *Equipped Items* zijn ongewijzigd.

**OPMERKING:** de optie *SLEEP* is op bepaalde momenten in de game niet beschikbaar, bijvoorbeeld tijdens gevechten met *Stage Bosses* (niveauleiders).

### VOORZICHTIG:

Zodra je een game die je in de slaapmodus had gezet opnieuw hebt geladen, wordt deze blijvend uit het geheugen verwijderd. Als je een game die je in de slaapmodus had gezet opnieuw laadt en vervolgens de beginwaarden ervan herstelt, raak je de gegevens van de game die in de slaapmodus tijdelijk waren opgeslagen kwijt. Let dus op wat je doet.

Zie pagina 89 voor meer informatie over **HET HERSTELLEN VAN DE BEGINWAARDEN VAN DE GAME**.

# De schermen van de game

## HET STANDAARD GAMESCHERM

HP-INDICATIE: INDICATIE VAN JE GEZONDHEID

MP-INDICATIE  
INDICATIE VAN  
JE MENTALE  
GEZONDHEID



VIJAND

NAAM VIJAND/  
NAAM ITEM

SPELER

## HET SCHERM CAPTURED SOUL GEVANGEN ZIEL.

*Dit scherm verschijnt alleen wanneer je een bepaalde ziel voor het eerst bemachtigt.*



UITLEG VAN HET  
EFFECT DAT DE  
ZIEL OP JE HEEFT

### NAAM ZIEL

Red Plate:  
BULLET SOUL rood  
plateau: ziel met  
kogel

Blue Plate:  
GUARDIAN SOUL  
blauw plateau:  
ziel die  
bescherming  
biedt

Yellow Plate:  
ENCHANTED SOUL  
geel plateau: ziel  
met toverkracht

Silver Plate:  
ABILITY SOUL  
zilver plateau:  
ziel met  
vaardigheden

Opmerking: zie pagina 98 voor meer informatie over TACTICAL SOULS.

# Het scherm Status

Als je in het standaard gamescherm op de **STATUS**-knop drukt, verschijnt het scherm Status. Vanuit dit scherm kun je allerlei figureigenschappen en -gegevens onderzoeken, wijzigen en/of gebruiken. Druk op de **A**-knop als je een item wilt selecteren. Druk op de **B**-knop als je een bewerking wilt annuleren.

**FIGUUREIGENSCHAPPEN**

**SPELTIJD**

**ONTHULLINGSPERCENTAGE GAMEKAART**

**CONTANT GELD**

**HUDIG NIVEAU**

**HUDIG ERVARINGSSCORE**

**ERVARINGSSCORE DIE JE NODIG HEBT OM NAAR HET VOLGENDE NIVEAU DOOR TE GAAN**

**MENU**

**BERICHT**

**SOMA**

**LV.05**

**SOUL SET**

**EQUIP**

**ITEM USE**

**ABILITY**

**SLEEP**

**CONFIG**

**ENEMY**

**HP** 368 / 368

**MP** 100 / 100

**STR** 18

**CON** 16

**INT** 15

**LCK** 13

**ATT** 26

**DEF** 19

**STATUS / GOOD**

**TIME: 00:19:15**

**RATE: 6.9%**

**GOLD: 173**

**EXP** 755

**NEXT** 336

**Pause the game?**

**Yes** **No**

# Figuureigenschappen

**HP** de Hit Points (treffers) geven aan hoe gezond je figuur is. HP kan door een aantal items worden hersteld. HP wordt volledig hersteld in de Save Room.

**MP** de Magic Points (magische punten) zijn een indicatie van de mentale energie van je figuur. MP kan door een aantal items worden hersteld. Zelfs als je geen item gebruikt dat de magische punten aanvult, worden deze langzaam automatisch hersteld. Bovendien kunnen de harten afkomstig uit kaarsen de mentale gezondheid herstellen.

**STR** een numerieke indicatie van de fysieke kracht van je figuur. Dit kenmerk beïnvloedt je aanvallend vermogen.

**CON** een numerieke indicatie van de conditie van je figuur. Dit kenmerk beïnvloedt je verdedigend vermogen.

**INT** een numerieke indicatie van de intelligentie van je figuur. Dit kenmerk beïnvloedt je vermogen tot magische aanvallen.

**LCK** een numerieke indicatie van het geluk dat jouw figuur heeft

**ATT** het aanvallend vermogen (met een wapen)

**DEF** het verdedigend vermogen

## STATUS

een indicatie van de lichaamsstatus van jouw figuur.

**GOOD(goed)**: het lichaam van jouw figuur functioneert normaal.

**POISON(vergif)**: het lichaam van jouw figuur is vergiftigd waardoor het niet meer optimaal functioneert. POISON kun je neutraliseren met een ANTIDOTE (tegengif). Als je een tegengif toedient, verdwijnen de effecten van het vergif na verloop van tijd automatisch.

**CURSE(vloek)**: het lichaam van jouw figuur is vervloekt, waardoor de mentale gezondheid niet meer optimaal is. Je kunt een vloek verdrijven door UNCURSE (vloek wegnemen) te gebruiken. Maar zelfs zonder toepassing van UNCURSE verdwijnen de effecten van een vloek na verloop van tijd vanzelf.

**STONE(steen)**: het lichaam van jouw figuur is versteend kan daardoor niet bewegen. Bevrijd je uit deze benarde positie door snel op knoppen te drukken.



## The Menu Screen

### SOUL SET (ZIEL INSTELLEN):

hiermee kun je de zielinstellingen wijzigen (zie pagina x)

Het pictogram links geeft het verbruik van mentale gezondheid aan door het gebruik van de magische effecten van een ziel.

Bijvoorbeeld: 5 / TIJD betekent dat de magische effecten van deze ziel 5 eenheden mentale gezondheid consumeren in de opgegeven tijdsduur.

- Zielen consumeren M<sup>P</sup> (mentale gezondheid) in verschillende tempo's, al naar gelang de aard van het magische effect dat door de ziel wordt gegenereerd. Wees dus voorzichtig met deze factor.



### EQUIP (UITRUSTING):

Met de optie 'EQUIP' (uitrusting) kun je de wapens en accessoires veranderen die tot je uitrusting of bezit behoren. Je kunt items ook in een kamer op de vloer laten vallen of oprapen bij de lichamen van tegenstanders die je hebt uitgeschakeld. Je mag maximaal 9 items van hetzelfde type bezitten.



Uitrustingsitems zijn die items waarmee je de effectiviteit van je wapens en wapenuitrusting vergroot. Sommige items verlenen jou vreemde krachten. Verzamel en test daarom zo veel mogelijk items.



**ITEM USE (itemgebruik):**  
*itemcontrole en itemgebruik*



**ABILITY (vaardigheid):**  
*controle en instellingen van de ABILITY SOUL*

**SLEEP (slaapmodus):**

*hiermee kun je een game opslaan en afsluiten door de game in de slaapmodus te zetten (zie pagina 91 voor meer informatie).*

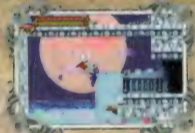


**CONFIG (configureren):**

*hiermee kun je de spelbesturing opnieuw configureren.*

# Tactical Souls

Tactical Souls (tactische zielen) zijn de magische geesten van de wezens die in het kasteel van Dracula wonen. Jouw figuur, Soma Cruz, kan deze zielen vangen en zich zo allerlei speciale vermogens en vaardigheden eigen maken. Soma kan de Tactical Souls te pakken krijgen als hij een tegenstander heeft overwonnen of als een van de Soul Keepers (zielbewaarders) die je op de kaart aantreft wordt gedood.



## DE VIER KLASSEN VAN TACTICAL SOULS



### BULLET SOULS (rood)

BULLET SOULS tasten je mentale gezondheid door telkens één kogel af te vuren. • Activeren door op **▲** + 'B'-knop te drukken..



### GUARDIAN SOULS (blauw)

GUARDIAN SOULS tasten je mentale gezondheid aan doordat ze continu een magisch effect genereren.

- Gebruiken door de 'R'-knop in te drukken.
- De bediening van de GUARDIAN SOULS varieert al naar gelang het type magisch effect dat ze genereren. De twee manieren om GUARDIAN SOULS te bedienen zijn als volgt:
- Als je op de 'R'-knop drukt, START of STOP je magische effecten.
- Als je de 'R'-knop ingedrukt houdt, genereer je een magisch effect dat geleidelijk aan in intensiteit toeneemt.



### ENCHANTED SOULS (geel)

- ENCHANTED SOULS hebben een continu effect op het lichaam van jouw figuur (ENCHANTED SOULS tasten de mentale gezondheid niet aan).
- ENCHANTED SOULS blijven effectief totdat ze worden geannuleerd (doordat je de Soul Settings wijzigt).



### ABILITY SOULS (zilver)

- **ABILITY SOULS** geven jouw figuur een speciale vaardigheid (**ABILITY SOULS** tasten de mentale gezondheid niet aan MP).
- Zodra je een *Ability Soul* hebt bemachtigd, beschiki jouw figuur over de bijbehorende vaardigheid. Gebruik de optie **ABILITY** in het scherm Menu om een verkregen vaardigheid aan of uit te schakelen.
- **OPMERKING:** zie pagina 89 voor meer informatie over **VAARDIGHEDEN**.



## TACTICAL SOULS STELEN

Hoewel je *Tactical Souls* bemachtigt door tegenstanders te overwinnen, heb je niet de garantie dat je van elk monster dat je verslaat een ziel kunt inpikken. Hoe sterker het vermogen van een ziel, hoe moeilijker het zal zijn om de ziel voor je figuur te winnen. Onderneem een aantal pogingen om een aantrekkelijke ziel te pakken te krijgen, maar als dat niet lukt, overmeester dan eerst andere monsters en probeer het opnieuw.

Houwens, zelfs het zwakste monster kan een *Tactical Soul* van grote kracht bezitten. Daarom doe je er verstandig aan om telkens wanneer je een ziel hebt bemachtigd te experimenteren met de vaardigheden en de beperkingen van de ziel. Je zou nog wel eens versteld kunnen staan van de testresultaten. Veel *Ability Souls* zijn door de Soul Keeper op de kaart aangegeven. Het komt zelden voor dat het monster deze laat vallen.

## De functie SOUL TRADE

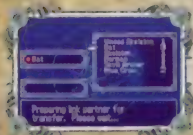
Met de functie SOUL TRADE (zielen uitwisselen) kun je de zielen die je hebt bemachtigd met andere spelers uitwisselen via een Game Boy Advance™ Game Link™-snoer (afzonderlijke verkrijgbaar). Om deze functie te kunnen gebruiken zijn bovendien twee Game Boy Advance™ gamesystemen en twee Castlevania®: Aria of Sorrow™"-spelcassettes vereist.

1. Sluit het Game Boy Advance™ Game Link™-snoer aan en zet daarna de Game Boy Advance™ aan.
  - Zie pagina 105 voor gedetailleerde aanwijzingen over het aansluiten van het Game Boy Advance™ Game Link™-snoer.



2. Selecteer in het beginscherm de optie SOUL TRADE (zielen uitwisselen) met de vierpuntsdruktoets.

3. Selecteer een opgeslagen game in het scherm DATA SELECTION. Gedetailleerde beschrijvingen van elke opgeslagen game verschijnen in een vak aan de rechterkant van het scherm. Kies de game die je voor de uitwisseling van zielen wilt gebruiken en druk vervolgens op de A-knop.



4. Het scherm Soul Trade Menu verschijnt. In een vak aan de rechterkant van het scherm worden de zielen weergegeven die je in bezit hebt. Selecteer de zielen die je wilt uitwisselen en druk op de A-knop. De namen van de zielen die je wilt uitwisselen verschijnen nu in een vak aan de linkerkant van het scherm. Een lijst met jouw zielen wordt boven in het vak weergegeven. Onder in het vak staan de zielen van de andere speler.



## Profielen van figuren

### SOMA CRUZ (18)

Een middelbare scholier die in het plaatsje Hakuba woont. Hij is de held van deze game. Soma is een bizarre, onverdroten persoonlijkheid. Hij maakt op anderen een afwezige indruk, alsof hij moeilijk te benaderen is. Op de avond van de zonsverduistering in het jaar 2035 gaat Soma op weg naar de tempel van het witte paard, die boven op een bergtop is gebouwd en in verbinding staat met het huis van Soma's vriendin Mina. Daar wil hij vanaf grote hoogte samen met Mina deze zeldzame gebeurtenis aan het firmament gadeslaan. Maar Soma's aankomst bij de tempel verloopt anders dan verwacht...

### MINA HAKUBA (18)

De enige dochter van de tempelbewaarder en de hoofdpriester. Mina en Soma waren als kind al bevriend. Mina is heel aardig en valt bij iedereen die haar ontmoet in de smaak. Hoewel Soma best een intimiderende persoonlijkheid heeft, kan Mina goed met hem overweg.

### GRAHAM JONES (36)

De stichter van een nieuwe religieuze sekte met vele devote volgelingen. Graham is geboren in de zevende maand van het jaar 1999 en het gerucht doet de ronde dat hij over magische krachten beschikt. Hij bekeert mensen tot zijn sekte door te prediken dat de apocalyptische voorspellingen die ontzettend populair waren aan het eind van de vorige eeuw in het jaar 2035 zullen uitkomen.





**YOKO BELNADES (24)**

Zij is een afstammeling van een lange lijn van heksen die door de kerk te werk werden gesteld. Ze is praatgraag en heel nieuwsgierig. Ze moet in opdracht van de kerk de voorspelling van de wederopstanding van 'Dracula onderzoeken. Yoko is een kennis van Genya Arikado.



**GENYA ARIKADO (AGE UNKNOWN)**

Een bijzonder kille man met een onmenselijk aantrekkelijk gezicht. Meneer Arikado gaat altijd gekleed in een donker pak. Men zegt dat hij deel uitmaakt van een schimmige organisatie die zich op de een of andere manier met nationale veiligheid bezighoudt. Hij kent de voorspelling van de wederopstanding van 'Dracula.



**J (SS)**

J lijdt aan geheugenverlies als gevolg van een traumatisch ongeluk in 1999. J beschikt over verbluffende magische krachten en hij is ontzettend bevreesd voor de wederopstanding van 'Dracula.

## Advies van Hammer



### HAMMER (34)

Een soldaat die er door het leger op uit is gestuurd om de Hakuba-tempel te onderzoeken. Hij is een echte rouwdouwer en hij werkt alleen als hij daar zin in heeft. Hammer wil sinds lange tijd afzwaaien uit het leger en een eigen zaak opzetten.

- Wanneer je niet meer vooruitkomt in de game, ga je terug naar de kasteelingang. Probeer een gesprek aan te knopen met het leuke meisje dat daar op je wacht. Misschien kan zij je verder helpen. Je moet niet denken dat je er alleen voor staat.
- Een paar adviezen over wapens:
  - Een wapen mag dan krachtig zijn, dat wil niet zeggen dat het voor elke strijd geschikt is.
  - De wapens verschillen in eigenschappen, timing en bereik. Probeer op moeilijke tegenstanders een aantal verschillende wapens uit.
- Je zult merken dat een aantal zielen zich niet gemakkelijk laat vangen. Als je een bepaalde ziel echt moet hebben, kun je de functie Soul Trade gebruiken. Met een Game Boy Advance™ Game Link™-snoer kun je zielen met je vrienden uitwisselen. Misschien dat je dan je droom om als winnaar uit de bus te komen werkelijkheid kunt laten worden.
- Tijdens warpen kun je een eigen bestemming kiezen. Het kasteel is nogal groot. Benut door voordelen van gecontroleerd warpen daarom ten volle. Er gaat immers niets boven je eigen gids zijn.
- Het is je dus gelukt om de game uit te spelen! Maar dat betekent niet het einde, tenzij je tevreden bent met de gang van zaken... Kies volgende keer een ander pad: deze game heeft meer dan een einde.

# Hoe je het Game Boy Advance™ Game Link™ snoer aan kunt sluiten



DIT SPEL BESCHIKT OVER EEN MULTIPLAYER MODE, HIERVOOR IS EEN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ SNOER VEREIST (MODEL NO.: AGB-005).

## MODE MULTIPLAYER (MEERDERE SPELERS)

Om een spel in de Mode Multiplayer (voor meerdere spelers) te spelen, heb je twee Game Boy Advance systemen nodig, twee spelcassettes van Castlevania: Aria of Sorrow en één Game Boy Advance™ Game Link™ snoer.

1. Zorg ervoor dat beide Game Boy Advance™ zijn uitgeschakeld, breng in elk systeem een spelcassette aan.
2. Sluit het Game Boy Advance™ Game Link™ snoer aan op de externe aansluiting van beide systemen. Het systeem dat met de kleinste stekker is verbonden is van speler 1.
3. Zet de systemen aan.



## SPEL VOOR 2 SPELERS

# Credits

Published and distributed by  
Konami of Europe GmbH

**PRESIDENT**

Kunio Neo

**HEAD OF EUROPEAN  
PRODUCT MANAGEMENT**

Hans-Joachim Amann

**EUROPEAN BRAND MANAGER**

Christopher Heck

**DIRECTOR OF EUROPEAN  
MARKETING & PUBLIC RELATIONS**

Martin Schneider

**EUROPEAN PR MANAGER**

Wolfgang Ebert

## SPECIAL THANKS & GREETINGS

Cécile Caminades, Nicolas Dyan, Monica Corbella, Richard Jones,  
Kenneth Klingborg, Hans-Jürgen Kohrs, Kalle Lageroos, Jon Murphy,  
Christian Pfeffer, Andreas Voigt, Michael Rotchell, Martine  
Saunders, Vanessa Brillemann, Ella Siebert, Peter Stone, Yutaka  
Suzuki, Katja Torrini, Stefano Stalla (Digital Bros.), Yoshi Aoyagi  
(Konami CS Europe)

## EUROPEAN TRANSLATIONS

Violet Media GmbH, Germany

## PACKAGING DESIGN

DEPARTMENT\_X

## MANUAL DESIGN

RANDEL KG

Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

**PRODUCER**

IGA

**DIRECTOR**

Junichi Murakami

**CHIEF PROGRAMMER**

Shutaro

**SYSTEM & PLAYER PROGRAMMER**

Cory the Kid

**ENEMY PROGRAMMER**

Kasana-1, Shutaro, Kengo Hama

**MAP PROGRAMMER**

Shinsaku Inukai

**DEMO & EVENT PROGRAMMER**

Kengo Hama

**CHIEF DESIGNER**

Hiroto Yamaguchi

**PLAYER & WEAPON DESIGNER**

Noriaki Yamamoto

**ENEMY DESIGNER**

Junichi Murakami, Asaka, Noriaki Yamamoto,

Hiroto Yamaguchi, Tomonori Matsumoto

**MAP DESIGNER**

Hiroto Yamaguchi, Tomonori Matsumoto,

Junichi Murakami, Tsuguro

**SCENARIO WRITER**

IGA

**CHARACTER DESIGN & ILLUSTRATIONS BY**

Ayami Kojima

**SOUND DIRECTOR**

Soshiro Hekkai

**SOUND PROGRAMMER**

Kiyohiko Yamane

**COMPOSER**

Michiru Yamane, Takashi Yoshida,

Soshiro Hekkai

**VOICE CAST**

Hikaru Midorikawa, Hiroko Takahashi,

Osamu Ryutani, Tetsu Inada

**COOPERATION**

Aoni Production

**PRODUCT DESIGNER**

Michiko Tokoro, Yui Ozawa

**SPECIAL THANKS**

Great ☆ Matsufuji, Imohore-Imai,

Shindo Sumiko, Yukako Hamaguchi,

Hiroko Usada, Norio Takemoto,

Masahiro Sato

**EXECUTIVE PRODUCER**

Kenichiro Honda

**Konami Corporation**

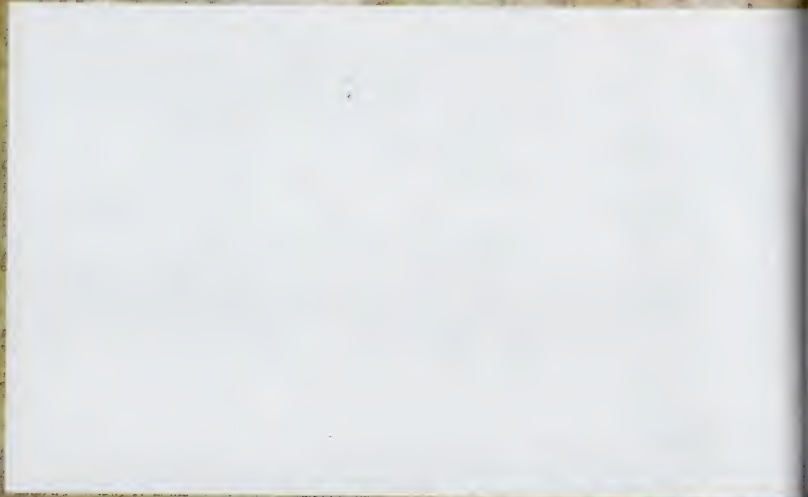
**INTERNATIONAL PRODUCT CO-ORDINATOR**

Yoshi Aoyagi

**INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER**

Ippei Nio

Notes • Note • Notes





Notes • Note • Notes

# WARRANTY

Konami guarantees that this Game Boy Advance Game Pak is supplied by them in full working order and free from any defect. If this Game Pak fails to work or develops a fault either return it to the place of purchase or Konami will guarantee to replace it ("If" within 90 days of purchase). In such cases, return your Game Pak by post to the address below together with a till receipt or other proof of purchase. Please describe the problem as fully as possible. Do not forget to include your name, address and telephone number.

This guarantee applies only within the UK and Eire and does not apply if the Game Pak has been damaged by misuse, tampered with or through any reason other than a manufacturing fault.

Konami of Europe GmbH  
389 Chiswick High Road  
London, W4 4AL  
UNITED KINGDOM

# **FRANCE SEULEMENT**

## **GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Game Boy Advance Game Pak  
(Cartouches)

Konami France garantit cette cartouche (Game Pak) pour le Game Boy Advance contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

**Konami of Europe GmbH**  
**23 Rue Cambon**  
**75001 Paris**  
**FRANCE**

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

**Hot Line**  
**08 92 68 16 15\***

**3615**  
**KONAMI\***

\*0,34EUR/Mn

# Garantie

Konami garandeert dat de Game Boy Advance Game Pak volledig werkend en zonder enigdefect door haar wordt afgeleverd. Wanneer de Game Boy Advance Game Pak weigert te werken of er treedt een defect op binnen 90 dagen na levering, zal Konami er voorzorgen dat het vervangen of gemaakt wordt.

In dit geval, wordt u verzocht uw Game Boy Advance Game Pak per post naar onderstaand adres te sturen met de aankoopbon of een ander bewijs van aankoop.

Wij verzoeken u vriendelijk het probleem zo uitvoerig mogelijk te beschrijven.

Vergeet niet uw naam, adres en telefoonnummer bij te sluiten.

Deze garantie geldt niet als de Game Boy Advance Game Pak door verkeerd gebruik beschadigd is of er een defect is opgetreden anders dan vanwege een produktiefout.

Konami of Europe GmbH

Burglaan 41

7314 BK Apeldoorn

**Voor meer informatie over dit produkt of andere Game Boy Advance  
spellen kunt u contact opnemen met de  
NINTENDO Hot-line 09090490444**

**HEB JE HULP NODIG MET EEN KONAMI TITEL? BEL ONZE HULPLIJN:**

**0900 2040404**

## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories  
de tranche d'âge:



**Note:** There are some local variations!

**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



**BAD LANGUAGE**  
**LA FAMILIARITÉ**  
**DE LANGUAGE**



**DISCRIMINATION**  
**LA DISCRIMINATION**



**DRUGS**  
**LES DROGUES**



**FEAR**  
**LA PEUR**



**SEXUAL CONTENT**  
**LE CONTENU SEXUEL**



**VIOLENCE**  
**LA VIOLENCE**

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

**Game Boy Advance Game Pak conforms to:  
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:  
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:  
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:  
Game Boy Advance Game Pak cuple:  
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:  
Game Boy Advance Game Pak oppfyller kraven enligh:  
Game Boy Advance Game Pak oppfyller kravene til:  
Game Boy Advance Game Pak täyttää seuraavat vaatimukset:  
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:**

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



**Nintendo**

D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.  
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.  
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.  
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.  
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.  
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

# Castlevania® DOUBLE PACK

[www.konami-europe.com/gs](http://www.konami-europe.com/gs)

**UNITED KINGDOM**

Konami of Europe  
389 Chiswick High Road  
London, W4 4AL

**FRANCE**

Konami of Europe  
23, Rue Cambon  
75001 Paris

**DEUTSCHLAND**

Konami of Europe  
Berner Straße 103-105  
60437 Frankfurt/Main

**ESPAÑA**

Konami of Europe  
C/ Pintor Ribera 3  
28016 Madrid

**NEDERLAND**

Konami of Europe  
Burglaan 41  
7314 BK Apeldoorn

**SVERIGE**

Konami of Europe  
Bondegatan 40  
11633 Stockholm

© 1986 2006 KONAMI. CASTLEVANIA®, HARMONY OF DISSONANCE™ and ARIA OF SORROW™ are either trademarks or registered trademarks of KONAMI CORPORATION.